2

LA CITTA' DEI MISTERI

STEVE JACKSON

sortilegio

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

A John Blanche

Prima ristampa, marzo 1989
Seconda ristampa, novembre 1989
Terza ristampa, ottobre 1990

ISBN 88-7068-180-7
Titolo originale: «Sorcery! Kharé-Cityport of Traps».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1984.
© 1984, Steve Jackson per il testo.
© 1984, John Blanche per le illustrazioni.
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

LA CITTA' DEI MISTERI

STEVE JACKSON

illustrato da John Blanche
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

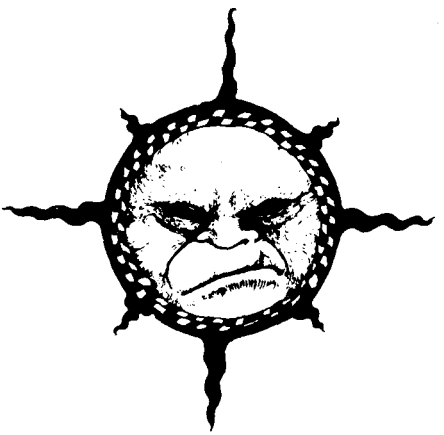
INDICE

Introduzione . . . . . pag. 5
Gioco semplice e gioco avanzato . . . . . » 6
Come affrontare gli avversari . . . . . » 7
Abilità, Resistenza e Fortuna . . . . . » 7
Combattimenti . . . . . » 9
Combattimento con più avversari . . . . . » 10
Fortuna . . . . . » 11
La Fortuna in combattimento . . . . . » 12
Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna. . » 13
Dadi alternativi. . . . . » 15
Per i maghi: come utilizzare le formule . . . . . » 16
Libra, la dea della giustizia . . . . . » 17
Equipaggiamento e provviste . . . . . » 18
La leggenda della Corona dei Re . . . . . » 19
Mappa del territorio di Kakhabad . . . . . » 22
Foglio d'Avventura . . . . . » 24
La città dei misteri . . . . . » 27
Libro della Magia. . . . . » 251
Qualche suggerimento . . . . . » 254

INTRODUZIONE

La città dei misteri è il secondo libro della serie «Sortilegio», ed è il seguito de *Le colline infernali.* Tuttavia questa serie è stata concepita in modo che ogni libro possa essere letto da solo, anche da chi non ha letto i precedenti.

La città dei misteri è quindi un'avventura completa. I nuovi lettori troveranno qui di seguito tutte le istruzioni necessarie per giocare, compresa la mappa e il Foglio d'Avventura. Invece chi ha già letto il primo volume può saltare direttamente a pag. 27 e cominciare l'avventura: le sue caratteristiche, l'equipaggiamento e i suoi punteggi partono dal livello a cui erano arrivati nel volume precedente.

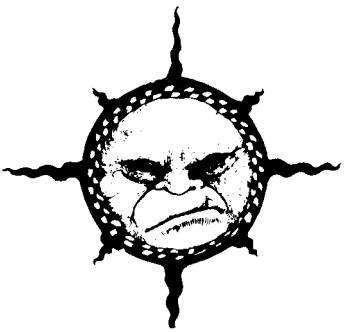


GIOCO SEMPLICE E GIOCO AVANZATO

I principianti potranno cominciare la loro avventura con il gioco semplice, cioè senza ricorrere alla magia. Le regole per combattere verranno date nei singoli libri di questo ciclo: un paio di dadi sarà sufficiente per permetterti di affrontare gli avversari con il solo aiuto di un'arma. I giocatori più esperti potranno far ricorso alla magia: quindi la loro abilità in combattimento sarà un po' limitata, poiché l'arma per loro più potente è la conoscenza delle arti magiche.
In realtà anche il gioco avanzato è facile da imparare, e i principianti possono benissimo decidere di giocare come maghi fin dall'inizio. Ma per imparare le formule bisogna perdere un po' di tempo, perciò il gioco semplice è indirizzato a quei giocatori che vogliono iniziare a giocare il più presto possibile.

COME AFFRONTARE GLI AVVERSARI

Prima di iniziare il viaggio devi compilare il tuo profilo personale. Più avanti troverai il Foglio d'Avventura, una specie di registro nel quale riporterai tutti i dettagli della tua avventura. Dovrai segnare il punteggio di Abilità, Resistenza e Fortuna, da che cosa è composto il tuo equipaggiamento e gli oggetti e i tesori che troverai durante il viaggio. Poiché questi dettagli variano in continuazione ti conviene scrivere a matita, o fare qualche copia del Foglio d'Avventura per poter giocare più di una volta.



Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado; se giochi come guerriero (il gioco semplice) aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Se gio-

chi come mago (il gioco avanzato) aggiungi solo 4 al numero uscito e prendi nota del totale. I maghi combattono peggio dei guerrieri, ma bilanciano questa carenza con l'uso delle formule magiche.

Tira entrambi i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella «Resistenza».

C'è anche una casella della Fortuna. Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella «Fortuna».

Per motivi che ti saranno spiegati in seguito, Abilità, Resistenza e Fortuna variano continuamente nel corso dell'avventura. Dovrai tenere un registro preciso di questi punteggi, quindi ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ricordati però di non cancellare per nessuna ragione i punteggi *iniziali*: anche quando ti verranno assegnati nuovi punti di Abilità, Resistenza e Fortuna, il totale non dovrà mai superare il punteggio iniziale (se non in rare occasioni, ma in questo caso ti verranno date istruzioni particolari).
Il punteggio di Abilità indica la tua maestria nel maneggiare la spada e la tua generale attitudine al combattimento; più alto è, meglio è. Il punteggio di Resistenza indica la tua forza, la volontà di sopravvivenza, la determinazione e soprattutto la buona salute. Più la tua Resistenza è alta, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. Il punteggio di Fortuna indica se sei una persona fortunata o sfortunata. La Fortuna e la magia giocano un ruolo importante nella vita dell'universo immaginario che stai per esplorare.

Combattimenti

In diverse parti del libro ti troverai a dover combattere con creature di vario genere. Avrai anche la possibilità di scappare; ma se non vuoi farlo o se decidi di attaccare, dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.

Prima di tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco degli avversari» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti verranno dati di volta in volta, quando incontrerai una creatura ostile.

Il combattimento va eseguito in questa sequenza:

1. Tira due dadi per l'avversario, poi aggiungi i suoi punti di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al numero uscito. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, ciò significa che l'hai ferito: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, è lui che ti ha ferito: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali, siete riusciti a schivarvi a vicenda. Riprendete il combattimento ripartendo dal numero 1.
4. Hai ferito l'avversario, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).

5. L'avversario ti ha ferito, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per la Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo scontro (ripercorri le tappe da 1 a 6) e prosegui in questo modo finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario sarà ridotta a zero (morte).

Combattimento con più avversari

Se ti capiterà di incontrare più di una creatura, segui le indicazioni che ti verranno date in quel particolare combattimento. Talvolta dovrai trattarle come un singolo avversario, altrimenti le combatterai una alla volta.

Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrà capitarti di affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Tentare la Fortuna è sempre pericoloso, e se sarai sfortunato le conseguenze potranno essere catastrofiche.

Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è uguale o minore del tuo punteggio di Fortuna, allora sei *fortunato* e il risultato andrà a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore della tua Fortuna, allora sei *sfortunato* e verrai penalizzato. Questa procedura viene chiamata: «Tenta la Fortuna». Ogni volta che tenterai la Fortuna dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna totale.

Puoi renderti conto fin d'ora che più farai affidamento sulla Fortuna più rischi correrai.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verrà chiesto di tentare la Fortuna e ti sarà detto cosa ti capiterà in caso di buona o cattiva sorte. Comunque durante i combattimenti avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna: o per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, o per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.

Se hai appena ferito l'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra: se sei fortunato la sua ferita diventa grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua Resistenza, ma se sei sfortunato devi restituirgli 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrargli 2 punti di Resistenza puoi toglierne solo 1).

Se invece sei tu che sei rimasto ferito, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare il colpo: se sei fortunato riesci ad attenuarlo e guadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza.

Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo ogni volta che tenti la Fortuna.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

L'Abilità non subisce notevoli variazioni nel corso dell'avventura e solo di rado ti verranno date indicazioni per aumentarla o diminuirla. Un'arma magica potrà aumentare la tua Abilità, ma tieni presente che puoi usare solo un'arma alla volta! Non puoi pretendere di guadagnare 2 punti di Abilità solo perché possiedi 2 armi magiche. L'Abilità totale non deve mai superare quella *iniziale* a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

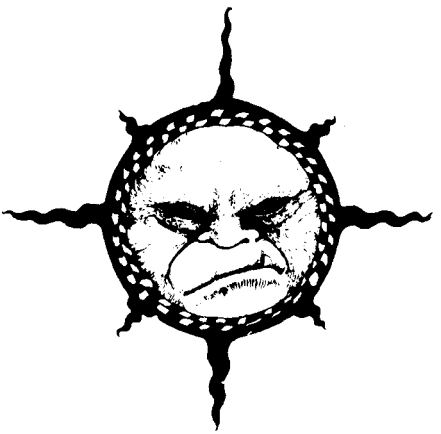
Resistenza e provviste

Il punteggio di Resistenza varierà molto nel corso dell'avventura, specialmente quando combatterai contro dei mostri o quando intraprenderai azioni difficoltose. Quando sarai vicino alla meta il livello di Resistenza potrà essere pericolosamente basso, perciò stai attento! Ti metterai in viaggio con provviste equivalenti a due pasti. Potrai fermarti a riposare e a mangiare solo quando le istruzioni ti autorizzeranno, e potrai fare solo un pasto alla volta. Quando mangi recuperi Resistenza per un certo numero di punti; ricordati che il viaggio è lungo, quindi fai attenzione ad usare saggiamente le tue provviste.

Ricorda anche che la Resistenza non deve mai superare quella *iniziale*, a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

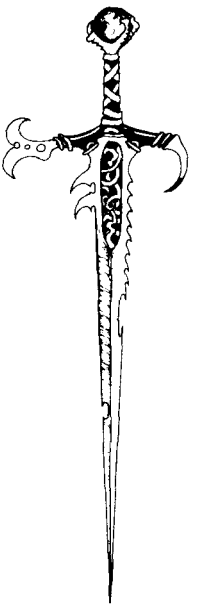
Fortuna

La Fortuna aumenterà nel corso dell'avventura quando sarai particolarmente fortunato: ragguagli più precisi ti verranno dati quando ciò accadrà. Ricordati che, come l'Abilità e la Resistenza, la Fortuna totale non può mai superare quella *iniziale* a meno che non ti venga indicato diversamente.
Abilità, Resistenza e Fortuna possono tornare al punteggio iniziale quando invocherai la tua dea (vedi oltre).



DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in basso su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai rimediare una «gettata di dadi». Se devi tirare solo un dado, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.



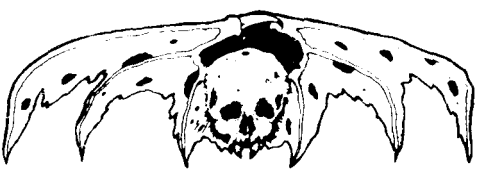
PER I MAGHI: COME UTILIZZARE LE FORMULE

Se hai scelto di intraprendere questa avventura in veste di mago avrai la possibilità di servirti di formule magiche. Tutti gli incantesimi noti ai maghi di Analand sono riportati in fondo a questo volume nel *Libro della Magia* e prima di metterti in viaggio dovrai studiarli.

Ciascuna formula è individuabile da un codice di tre lettere; dovrai studiare e far pratica con questi codici finché non sarai in grado di identificare l'effetto che producono. Ogni volta che pronunci una di queste formule perdi punti di Resistenza. Ti verranno consigliate delle formule di base che ti permettono di cominciare a giocare rapidamente, ma bada che sono molto costose; un mago esperto le utilizzerebbe solo se si trovasse di fronte ad incantesimi che non conosce, o se non possedesse gli oggetti magici necessari per realizzare una formula più economica.

Troverai tutte le regole riguardanti l'utilizzazione di queste formule nel *Libro della Magia.*

Non dimenticare! Non potrai più consultare il *Libro della Magia* dopo aver iniziato l'avventura.



LIBRA, LA DEA DELLA GIUSTIZIA

Durante questa avventura la tua dea personale, Libra, veglierà su di te. Se le cose si mettono male puoi chiamarla in tuo aiuto, ma ricordati che nel corso di ogni avventura la dea ti aiuterà solo una volta. Supponendo che la invochi mentre attraversi la città di Kharé, la dea non ti ascolterà più finché non arriverai alle Baklands.

Ci sono tre modi in cui potrà aiutarti:

Rivitalizzazione: puoi chiamarla quando vuoi per chiederle di riportare Abilità, Resistenza e Fortuna al loro punteggio *iniziale*. Per far ciò non troverai istruzioni nel testo; puoi chiamarla in qualsiasi occasione, ma solo una volta nel corso di questa avventura.

Fuga: in certi casi di pericolo il testo ti darà la possibilità di chiamare Libra in tuo aiuto.

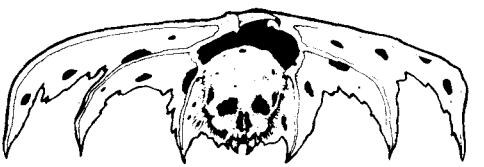
Neutralizzazione di maledizioni o malattie: la dea ti libererà da ogni maledizione o malattia che potresti aver preso durante il viaggio. Ciò non ti verrà indicato nel testo; potrai farlo quando vorrai, ma solo una volta per avventura.

EQUIPAGGIAMENTO E PROVVISTE

Ti metterai in viaggio disponendo dello stretto necessario: sarai in possesso di una spada e di uno zaino nel quale sistemerai il tuo equipaggiamento, composto da denaro, provviste e oggetti vari. Non puoi portare il *Libro della Magia*, poiché i maghi di Analand non possono rischiare che cada in mani sbagliate a Kakhabad; di conseguenza una volta in viaggio non potrai più consultarlo.

Appesa alla cintura porti una borsa contenente 20 Pezzi d'Oro, la moneta corrente in tutte le terre che dovrai attraversare. Questo denaro ti servirà per nutrirti, per trovare ricovero, per acquistare oggetti o per corrompere qualcuno, e 20 Pezzi d'Oro non dureranno a lungo. Sarà quindi opportuno che recuperi dell'altro denaro nel corso del viaggio.

Trasporti anche provviste (cibo e bevande) sufficienti solo per 2 pasti. Ti accorgerai ben presto che in queste terre il cibo è molto prezioso, quindi stai attento a come lo usi.



LA LEGGENDA DELLA CORONA DEI RE

Centinaia di anni fa, in un tempo oggi chiamato la notte dei secoli, intere regioni del mondo erano ancora inesplorate. C'erano comunque alcune aree civilizzate, ognuna con la propria razza e cultura. Una di queste regioni era Kakhabad, una terra misteriosa ai confini del mondo.

Sebbene vari capi supremi ci avessero provato, Kakhabad si era rivelata impossibile da governare. Diversi tipi di creature malefiche, obbligate dalle genti dei paesi più civilizzati che si erano insediate al di là della Sierra Zanzunu, si erano anno dopo anno riunite a Kakhabad, che divenne conosciuta come il covo dei vermi in capo al mondo.

Dal giorno in cui Chalanna il Riformatore, proveniente da Femphrey, scoprì la Corona dei Re, civiltà e ordine si diffusero in tutto il resto del mondo conosciuto. Grazie a questa, Chalanna divenne imperatore del più vasto impero del mondo orientale poiché questa corona magica, dotata di misteriosi poteri, conferiva al suo possessore qualità soprannaturali in materia di giustizia e di comando. Ma Chalanna non aveva mire espansionistiche, preferiva piuttosto fondare degli stati pacifici a immagine di Femphrey. Così, nella sua saggezza, passò la leggendaria corona a tutti i sovrani dei reami contigui che, uno dopo l'altro, diventarono pacifici e prosperi con l'aiuto dei magici poteri della corona.

La strada era aperta. Ogni monarca avrebbe posseduto la corona per un periodo di quattro anni durante i quali avrebbe instaurato l'ordine nel regno e sarebbe entrato a far parte dell'Alleanza di Femphrey. Ben presto i regni di Ruddlestone, Lendeland, Gallantaria e Brice beneficiarono della corona e fecero immediati progressi, e guerre e contese divennero del tutto sconosciute.

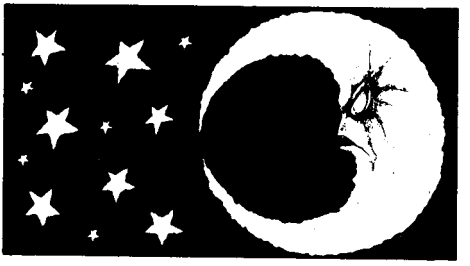
A tempo debito il re di Analand ricevette la corona nel corso di una cerimonia solenne e, da quel giorno in poi, lo sviluppo di Analand fu assicurato. Nessuno poteva dire per quale prodigio la corona procurasse effetti così benefici sull'intera nazione. Qualcuno sosteneva che era per ispirazione divina, qualcun altro diceva che il suo potere risiedeva nella mente di chi la portava, ma una cosa era chiara: i suoi effetti erano indiscutibili.

Il re fu il primo a scoprire che la corona era sparita. Rubata dall'uomo-uccello, venuto in una notte senza stelle, la corona era sulla strada di Mampang, nel tormentato territorio di Kakhabad.

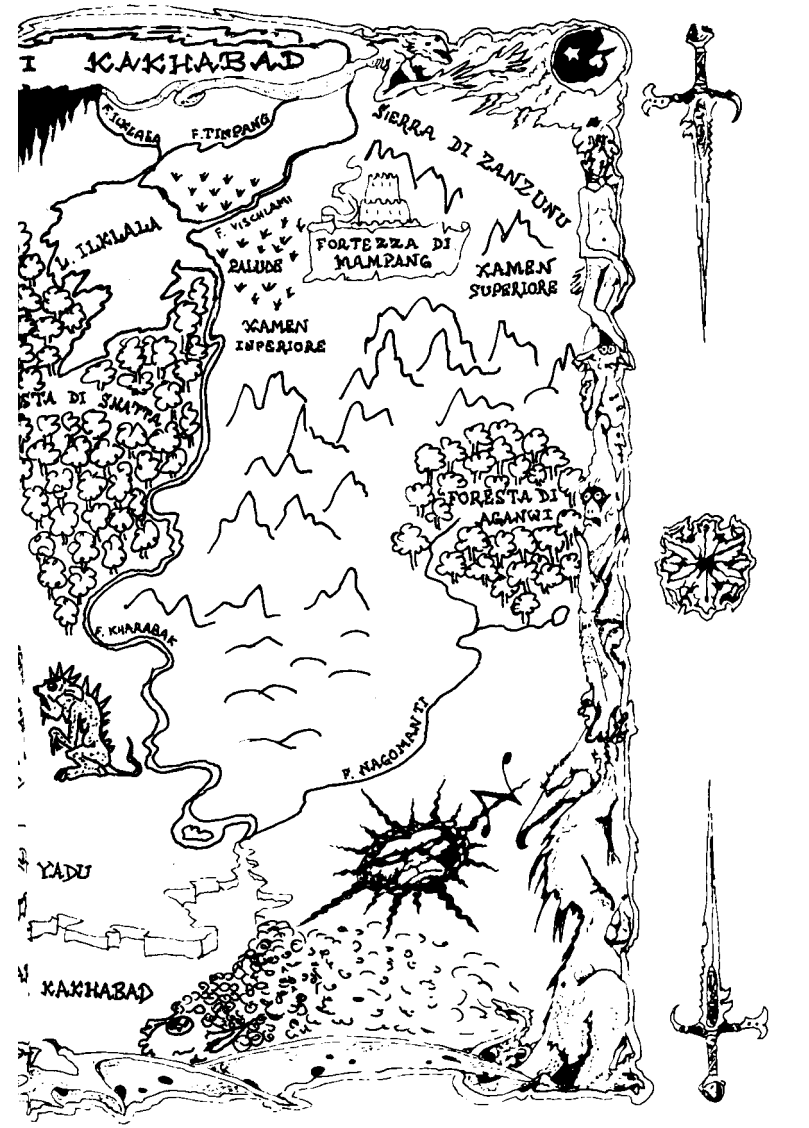
Dalle Baklands arrivarono notizie che la corona era stata portata dall'arcimago di Mampang, che ambiva diventare il padrone di Kakhabad.

Kakhabad era una terra pericolosa, ma non costituiva in sé una grave minaccia per i regni circostanti. La mancanza di leggi comportava l'assenza di un esercito e le lotte interne tenevano costantemente occupata la popolazione. Ma la Corona dei Re avrebbe permesso di ristabilire l'ordine e Kakhabad sarebbe potuta diventare un nemico mortale per tutti i reami membri dell'Alleanza di Femphrey. Inoltre, l'onta subita da

Analand a causa della perdita della corona fu tale che tutti i benefici conseguiti durante i due anni trascorsi sotto il suo potere si trovarono ben presto ridotti a nulla: legge, ordine e morale non venivano rispettati, il re perse la fiducia dei suoi sudditi e la popolazione di regni vicini divenne sospettosa; c'erano addirittura voci di una possibile invasione.
In questa situazione rimaneva una sola speranza: che qualcuno, dotato di un'energia tale da permettergli di sopravvivere al viaggio, si mettesse in cammino fino a Mampang per recuperare la Corona dei Re e dissolvere la terribile maledizione.
Ti sei offerto volontario per questa ricerca, e la tua missione è chiara: devi attraversare Kakhabad e arrivare alla fortezza di Mampang per impadronirti della preziosa corona.



TERRITORIO
MAURISTATIA
F. TIMAE
F. CHIMAERE
L. LUMALIS
BARLANDS
PIANORO DI BADDU-RAM
STEPPE DI KLATTA-RAM
F. MROOR
KHARE
COLLINE
F. TARAZI
SHAMUTANTI
PORTA DI CANTOPANI
ANALAND
BOSCO DI STRAWBERRY
DADDU-LEY


I KAKHABAD
F. TIMPANG
SIERRA DI ZANZUNU
FORTEZZA DI MAMPANG
XAMEN SUPERIORE
XAMEN INFERIORE
FORESTA DI AGANWI
F. KHARABAK
F. NAGOMANTI
YADU
KAKHABAD

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ
Punteggio iniziale

RESISTENZA
Punteggio iniziale

FORTUNA
Punteggio iniziale

ORO E PREZIOSI

PROVVISTE

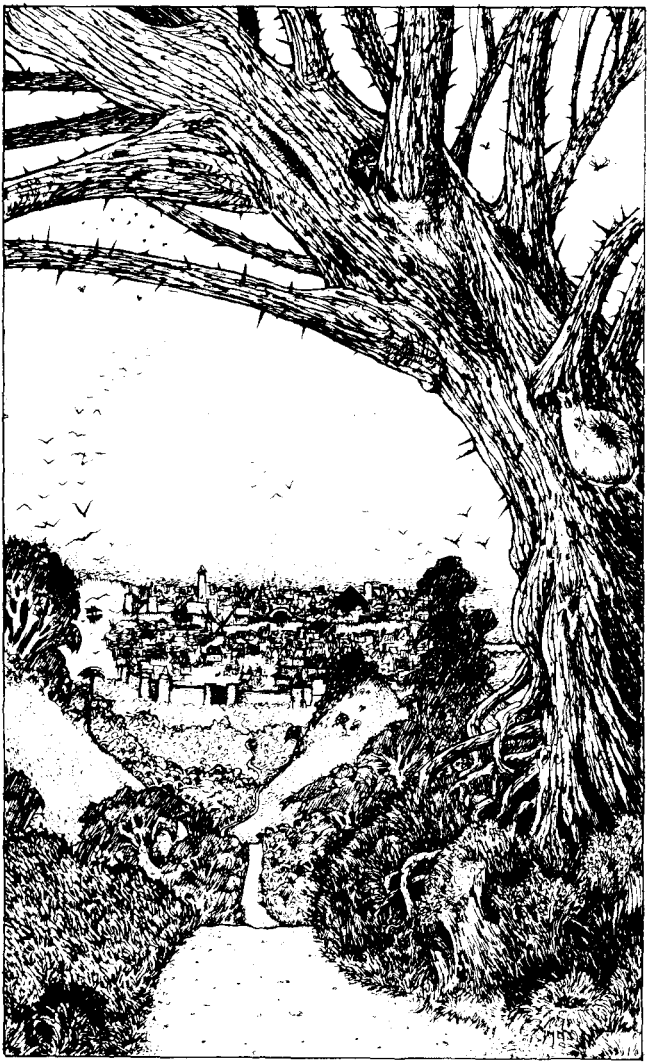
EQUIPAGGIAMENTO E ALTRI OGGETTI

VANTAGGI, PENALITÀ, MALEDIZIONI, ECC.

INDIZI E NOTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =



(fig. 1) Ecco la città dei misteri

LA CITTÀ DEI MISTERI

1 *(fig. 1)*

Kharé: la città del caos, porta delle Baklands. Sotto di te, ai piedi delle colline, si ergono le mura che cingono il porto della città, percorsa dal grande fiume Jabaji. Una leggenda narra che Kharé sorse attorno all'unico punto in cui è possibile guardare il fiume Jabaji, e cioè tra il lago Lumlé e il mare. Ma questo racconto è poco attendibile. Invece sono molto più credibili le storie che narrano di pirati del fiume, che si accampavano in quest'area con lo scopo di tendere agguati alle piccole imbarcazioni a vela che trasportavano i carichi di pesce tra il lago Lumlé e il mare di Kakhabad.

In ogni caso, qualunque sia la ragione, Kharé si sviluppò notevolmente: l'accampamento divenne un villaggio e il villaggio una città, e così Kharé cominciò a richiamare tutti i loschi individui delle Baklands e delle colline Shamutanti. Una moltitudine di infide creature, che non esiterebbero ad uccidere per un paio di lacci di stivali, si insediò nella città, pertanto gli abitanti dovettero creare un elaborato sistema di trabocchetti per proteggersi dai criminali che vagabondavano per le strade: questo è il motivo per cui Kharé è soprannominata la città dei misteri.

Il tuo scopo è di riuscire ad attraversare Kharé, luogo che, tenuto conto della sua reputazione, preferiresti evitare. Ma devi per forza passare di là, poiché è impossibile attraversare il fiume da un'altra parte. Dalla tua postazione riesci ad individuare le mura fortificate che circondano il porto. Due cancelli aprono Kharé al

resto del mondo: di fronte a te si trova la porta sud, l'unica entrata, e dall'altra parte della città c'è la porta nord, che si apre sulle Baklands. Il tempo sta passando, e il tempo è prezioso. Ti rimetti in cammino con passo spedito e dopo un'ora raggiungi la porta: è chiusa. Se sei in possesso della chiave che ti è stata donata dal capo Svinn, vai al paragrafo che ti è stato indicato quando l'hai ricevuta. Se non hai la chiave puoi bussare forte alla porta per chiamare le guardie (vai al **178**), o puoi ricorrere ad una delle seguenti formule magiche:

BAM	BIG	HUF	DOP	HOT
337	**496**	**408**	**381**	**474**

2

Poi cosa baci? La fronte (vai al **314**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); la bocca (vai al **231**)?

3

Due artigiani attirano la tua attenzione in modo particolare: uno è un artista senza mani che espone una serie di ritratti; l'altro è un fuochista che sta esibendo dei fuochi ornamentali di svariati colori. Dove preferisci fermarti: presso i quadri dell'artista (vai al **18**) o vicino ai fuochi ornamentali (vai al **96**)?

4

Il grande piede della statua di bronzo si abbatte su di te. Cerchi di evitarlo, ma è troppo tardi: rimani schiacciato al suolo. Il tuo viaggio finisce così.

5

Dalla cabina cade ai tuoi piedi una borsa; la apri e ci guardi dentro. Sembra vuota, ma decidi di tenerla ugualmente per metterci dentro i soldi nel caso dovessi perdere quella vecchia. Ma non sai ancora che la borsa non è affatto vuota: quando la apri una famiglia di pulci ti salta sulle braccia e si installa in diverse parti del tuo corpo, tuttavia non ti accorgi della loro presenza finché non avverti un fastidioso prurito. Tutto sommato poteva capitarti di peggio; lasci la tenda e ti rimetti in marcia. Vai al **160**.

6

Il cavallo si lancia giù per la strada scalpitando e impennandosi; cerchi disperatamente di rimanere in sella, ma invano: vieni proiettato in aria e vai a cadere sul bordo della strada. Perdi 2 punti di Resistenza perché sei caduto sulla spalla. Ti rialzi e ti scuoti la polvere di dosso, e intanto vedi il cavallo sparire dietro una cunetta. Ora torna all'incrocio andando al **237**.

7

Cosa estrai dallo zaino? Possiedi uno dei seguenti oggetti? Una maschera nera, un arco e delle frecce, una catena magica. In questo caso scegline uno tra i tre e portalo con te nella cappella. Vai al **249**.

8

Ti avvicini alla statua pensando che dev'essere opera di un artista di grande talento, tanto sembra reale. Improvvisamente la statua sbatte le palpebre e l'illusione

(fig. 2) Il suo corpo si divide in sei parti

diventa realtà. La tua reazione non è abbastanza rapida e in un batter d'occhio la creatura distende le lunghe braccia verso di te, ti afferra alle spalle e ti tira indietro per poi sollevarti all'altezza del viso. Il mostro apre le fauci e ti affonda nel collo i denti affilati: muori sul colpo, ancora prima di riuscire a capire che cosa è successo. Sei rimasto vittima di uno dei più pericolosi abitanti di Kharé: l'Uomo Mantide.

9

Di fronte alla casa del fabbricante di catene c'è un'altra capanna dalla quale proviene un delizioso profumino. Se lo desideri vai a vedere cosa sta succedendo (vai al **171**), altrimenti puoi proseguire (vai al **294**).

10

Ti ritrovi in un vicolo cieco; devi tornare indietro a prendere un'altra strada. Da che parte vai?

Prosegui diritto, il più lontano possibile? Vai al **298**.
Prendi la seconda a destra e prosegui il più lontano possibile? Vai al **174**.
Prendi la prima a destra e prosegui il più lontano possibile? Vai al **69**.

11 *(fig. 2)*

Affondi la spada nel petto di quel disgustoso essere: gli hai inflitto un colpo mortale, che però non lo uccide. Al contrario il suo corpo si divide in sei parti, ciascuna delle quali ti graffia, ti morde, ti tira calci e ti malmena: ti batti contro una testa, un torso, due braccia e due gambe, e ognuna di queste parti ti attacca alternandosi con le altre. Se decidi di continuare a

combattere dovrai cercare di eliminare le parti del corpo che ti attaccano.

Numero uscito	*Parte del corpo*	*Abilità*	*Resistenza*
1	Testa	3	1
2	Torso	2	1
3	Braccio sinistro	3	1
4	Braccio destro	3	1
5	Gamba sinistra	2	1
6	Gamba destra	2	1

Considera ciascuna parte del corpo come un singolo avversario e calcola, lanciando i dadi, la Forza d'Attacco di ciascuna di esse. Poi determina allo stesso modo la tua Forza d'Attacco. Tutte le parti del morto vivente con una Forza d'Attacco superiore alla tua ti infliggeranno un colpo. Prima di iniziare ciascun attacco tira un dado per vedere con quale parte del corpo ti trovi a combattere (regolati in base alla tabella riportata qui sopra). Se la tua Forza d'Attacco è maggiore della sua, quella parte del corpo viene messa fuori gioco e pertanto non potrà più prendere parte al combattimento. Comunque può restare sul campo di battaglia: ciò significa che se, tirando il dado, ti viene quel numero hai perso il colpo. Se riesci a sconfiggere tutte le parti del morto vivente vai al **276**. In alternativa puoi ricorrere ad una delle seguenti formule:

POP	WOK	WAL	SIX	RES
441	**450**	**373**	**435**	**357**

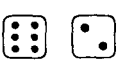
12

Prendi la chiave dallo zaino e la infili con cura nella toppa. La serratura produce un rumore secco e la porta si schiude; basta che tu la spinga un pochino per riuscire a dare un'occhiata all'interno: non c'è nessuno. Attraversi rapidamente la porta e te la chiudi alle spalle. Dannazione! Hai dimenticato la chiave nella toppa (depennala dal Foglio d'Avventura). In punta di piedi passi sotto l'arcata che sta sopra la porta e ti nascondi in una rientranza. Poiché non senti alcun rumore decidi di uscire allo scoperto; la prima cosa che vedi è un edificio costruito addosso alla muraglia e ti incammini con passo spedito in quella direzione. È una casa di pietra ed ha le finestre munite di sbarre. Ti accosti ad una delle finestre e guardi dentro: l'unico mobilio della stanza è costituito da una panca sulla quale sta seduto un vecchio. Entri nell'edificio e lo saluti (vai al **169**) o preferisci proseguire senza fermarti (vai al **218**)?

13

Vedendo che lo attacchi, scocca una freccia. Andrà a segno? Tira un dado per vedere dove colpisce la freccia:

1 - Ti penetra in un occhio. Muori sul colpo.
2 - Ti colpisce al petto. Perdi 5 punti di Resistenza.
3 - Ti entra nella gamba. Perdi 3 punti di Resistenza.
4 - Penetra nel braccio. Perdi 2 punti di Resistenza.
5 - Ti ferisce al polso con cui impugni l'arma. Perdi 2 punti di Resistenza e 2 di Abilità.
6 - Ti manca.



Se sei ancora vivo devi combattere:

Assassino	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci vai al **105**.

14

L'uomo ha seguito tutto il combattimento, e vedendo che hai vinto ti sbatte la porta in faccia. Cerchi di aprirla ma non ci riesci, è solidamente sbarrata. Vai al **133**.

15

La lama della ghigliottina si solleva, e tiri un respiro di sollievo. L'albergatore impreca e si precipita giù per le scale, e tu ne approfitti per lasciare la locanda in tutta fretta. Guadagni 1 punto di Fortuna per aver fatto la scelta giusta e 2 punti di Resistenza per la notte di riposo. Vai al **267**.

16

Ti allontani evitando di passare sopra il cerchio luccicante che sta davanti alla porta, e prendi la strada che porta fuori di Kharé. Vai al **127**.

17

Fai del tuo meglio per seguire i passi della danza, ma senza troppo successo. Comunque ti stai divertendo, quindi guadagni 1 punto di Resistenza, ma dopo un po' cominci a sentirti stanco, anche perché porti ancora addosso l'arma e lo zaino, e la musica sembra non finire mai. Riuscirai a ballare fino alla fine della canzone? Conta il numero di oggetti che ti porti dietro, includendo l'arma, le provviste e l'oro che considererai come tre oggetti, e tira i dadi. Se il numero ottenuto è maggiore del numero degli oggetti riesci a ballare fino alla fine della musica senza stancarti troppo; se il numero uscito è inferiore o uguale al numero degli oggetti, perdi 1 punto di Resistenza e tira di nuovo i dadi. Prosegui in questo modo finché non riesci ad ottenere un numero maggiore di quello degli oggetti che hai nello zaino. Più oggetti possiedi più ti stanchi. Se tiri i dadi senza successo per cinque volte consecutive cadi sfinito al suolo e vieni spinto verso il bordo della pista. Vai al **201**.

18

I quadri dell'artista raffigurano diversi nobili di Kharé. Ti chiedi meravigliato come fa a dipingere senza mani; lui stesso ti spiega che possiede un pennello magico grazie al quale riesce a dipingere con la sola volontà, e inoltre ti dice che proprio in questo momento il pennello sta lavorando all'interno della capanna. Vuoi entrare per ammirare la sua ultima creazione (vai al **176**) o preferisci andare a vedere i fuochi del maestro fuochista (vai al **96**)?

19

Sfiori una catena facendo un gran baccano, e il rumore attira il Fabbricante di Catene che entra dall'altra porta. Ti accorgi che si tratta di uno Svinn, un abitante del villaggio di Torrepani. È molto seccato della tua intrusione. Vai al **119**.

20

Il talismano è proprio un buon affare: per tutto il tempo in cui lo porterai addosso non dovrai perdere 1 punto di Fortuna quando tenterai la Fortuna e sarai sfortunato. Torna al **264**.

21

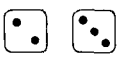
Guadagni 2 punti di Resistenza per esserti riposato. L'indomani mattina ti svegli al sorgere del sole. Hai mangiato ieri? Se non l'hai fatto perdi 3 punti di Resistenza perché ora sei affamato. Appena ti svegli senti un rumore in direzione della porta; probabilmente si sono resi conto che non costituisci una minaccia per la città, poiché ti sbattono fuori assieme al vecchio. Un po' storditi e barcollanti vi mettete in cammino prendendo la strada che scende verso Kharé, con il vecchio che ti precede di qualche passo. Lo osservi e ti tornano in mente i sospetti che avevi già avuto, allora ti fermi e controlli lo zaino. Non avresti dovuto fidarti di quella canaglia, poiché ti ha rubato uno degli oggetti! Cancellane uno a scelta dal Foglio d'Avventura (se non hai oggetti perdi un pasto). Gli lanci qualche imprecazione, ma il vecchio è più avanti di te e ha appena preso la strada a destra dell'incrocio. Se vuoi raggiungerlo dovrai metterti a correre. Vai all'**81**.

22

Di quale formula intendi servirti?

MUD	SIX	RAN	LAW	YOB
358	**384**	**454**	**491**	**411**

Se non ne conosci neppure una devi combattere contro la statua. Vai al **299**.



(fig. 3) Stanno fumando da un narghilè

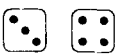
23 *(fig. 3)*

Segui i giovani che stanno camminando davanti alle case e alle capanne che costeggiano il sentiero. Strane facce appaiono sulle finestre e ti osservano mentre passi. A un certo momento una pattuglia di soldati sbuca da dietro la curva; senza attendere un solo istante corri in una capanna che si trova al margine del sentiero e ti chiudi la porta alle spalle. Le guardie passano senza fermarsi e tu tiri un sospiro di sollievo. Ma dove ti trovi? Ti guardi intorno: la capanna è terribilmente squallida, e tre brutti ceffi ti stanno guardando con aria inespressiva. La stanza è sporca e contiene poco più di un tappeto di paglia e un tavolo basso. Le tre creature, un gruppo di Elfi neri, ti guardano sempre con la stessa espressione inebetita. Un intenso odore dolciastro ti penetra nel naso e allora capisci la ragione della loro beatitudine: stanno tirando delle boccate di fumo da un narghilè nel quale sta bruciando dell'erba. Uno di loro pare tornare in sé, e ti chiede se vuoi unirti a loro. Cosa fai?

Ti siedi con loro e tiri una boccata di fumo? Vai al **150.**
Chiedi scusa per il disturbo e te ne vai? Vai al **213.**
Cerchi di ottenere qualche informazione? Vai al **242.**
Sfoderi l'arma e li sfidi? Vai al **58.**

24

Si stanno dirigendo verso di te; svicoli in una strada laterale sulla sinistra, ma ti inseguono. Sono dei corridori molto veloci quindi dovrai cercare di seminarli. Che strada prendi?



La prima a destra, la prima a sinistra, la prima a destra? Vai al **232.**
La prima a destra, la prossima a destra, la prima a sinistra? Vai al **41.**
La prima a sinistra, la prima a destra, la prossima a destra? Vai al **184.**
Altrimenti prova con un incantesimo:

GIG	ROK	YOB	NIF	YAZ
489	**458**	**354**	**407**	**510**

25

La ruota della fortuna ti costerà 1 Pezzo d'Oro al colpo. Per giocare paga il prezzo stabilito, tieni in mente il numero di questo paragrafo (in modo da poterci tornare a gioco ultimato) e chiudi il libro. In alcune pagine di questo libro ti verranno date indicazioni di vincita. Fai scorrere rapidamente le pagine del libro e aprilo a caso: se sopra il disegno dei dadi non c'è scritto niente hai perso; se invece trovi l'indicazione della vincita guadagni un certo numero di Pezzi d'Oro (5, 10, 20 a seconda dei casi). Puoi pagare e giocare quante volte vuoi, ma solo finché non vinci. Infatti dopo la prima vincita devi lasciare la sala. Vai al **39.**

26

Di quale delle seguenti formule intendi servirti?

RAP	ZIP	YAG	DUD	HUF
483	**439**	**428**	**475**	**465**

Se non ne conosci neppure una devi cercare di corromperli. Vai al **157.** Non hai altra scelta.

27

All'interno della capanna ci sono delle ossa che ricoprono il pavimento. È evidente che l'essere che abita qui è carnivoro, e a giudicare dalla grandezza di certe ossa la creatura sembra avere una netta predilezione per carne umana. Poiché la capanna sembra vuota ti metti a frugare tra i detriti. I vestiti di queste sfortunate vittime sono sparpagliati sul suolo; nella tasca di uno di questi trovi 15 Pezzi d'Oro e tra le altre cose trovi anche un braccialetto d'osso. Puoi prenderlo assieme al denaro. Pensi che sia prudente lasciare la capanna, ma prima ti assicuri che nessuno ti veda. Vai al **37**.

28

Prosegui finché non raggiungi un incrocio dove puoi continuare diritto o incamminarti a sinistra. Nei pressi dell'incrocio c'è una capanna, accanto alla quale è legato uno stallone. Puoi prendere il sentiero a sinistra (vai al **300**), puoi continuare diritto (vai al **233**) oppure puoi avvicinarti al cavallo (vai al **183**).

29

Apri la scatola e ci guardi dentro: devono essere tutte le cose di valore che la creatura possiede, ma non sono molte. L'oggetto più interessante è uno specchio col telaio d'oro finemente lavorato, inoltre ci sono un rotolo di pergamena, sul quale sono state fatte delle strane iscrizioni che però non capisci, e 2 Pezzi d'Oro. Prendi tutto e lasci in fretta la capanna. Vai al **294**.

30

Invochi la tua divinità. Allora la serratura si muove facendo un leggero rumore e l'Elvin mormora: «Ehi, ha funzionato, la porta è aperta!». Ora puoi andartene quando vuoi, ma decidi di aspettare finché la guardia non si sarà addormentata. Rivolgi a Libra una preghiera di ringraziamento che dura qualche minuto. Ricorda però che non potrai più chiederle aiuto nel corso di questa avventura. Vai al **206**.

31

Ti chini sulle labbra dell'idolo per sentire cosa ti dice: «Solo Sansas, il Primo Nobile di Kharé conosce la formula, ma questa indicazione non ti sarà di nessun aiuto perché Sansas non è in città. Sta navigando sul fiume Jabaji in direzione del lago Lumlé». Ti lasci sfuggire un'imprecazione: hai faticato tanto per niente! Ora devi lasciare il santuario di Courga per dirigerti alla porta nord. Vai al **109**.

32

Segui il sentiero passando davanti a delle capanne finché non arrivi ad un incrocio dove svolti a destra. Vai al **297**.

33 *(fig. 4)*

Dall'interno del ring una voce annuncia: «Signori e signore abbiamo uno sfidante. All'angolo bianco, ecco a voi Anvar il Barbaro! Un applauso di incoraggiamento . . .». Delle grida si elevano dalla folla. «E all'angolo nero il terribile campione di Kharé, il potente orco soprannominato Spaccacrani, il famoso Cagou di Daddu-Ley!». Di nuovo delle grida si elevano dalla folla mentre un bestione calvo saltella sul ring. Si prevede un bel combattimento: il Barbaro è più alto dell'Orco, ma le braccia e le gambe di quest'ultimo sono tutto muscoli. Tra la folla si cominciano a fare scommesse. Se vuoi punta su uno dei due (vai al **190**), altrimenti puoi limitarti a guardare, e forse dopo vorrai sfidare tu stesso il campione. La posta in gioco è di 15 Pezzi d'Oro. Se hai deciso di non scommettere vai al **234**.

34

Torna con due boccali di birra e te ne mette uno davanti, con fare autoritario. «Il centro di Kharé è vicino al porto» dice, «ed è un posto pericoloso per trascorrerci la notte. Molti viaggiatori vengono adescati per le strade, catturati e portati sulle navi come schiavi, quindi è meglio che tu trovi una locanda prima che faccia buio. E un'altra cosa . . . , ma andiamo, beviti la birra, non l'hai ancora assaggiata». Sorseggi la bir-

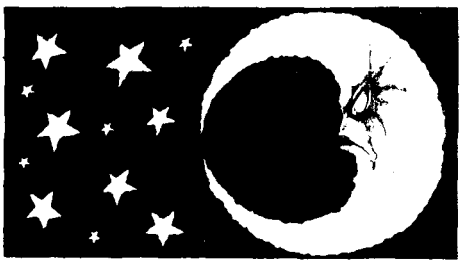
(fig. 4) «Ecco lo sfidante!»

ra e aspetti che continui (vai al **236**) o preferisci ricorrere ad una delle seguenti formule?

HOP	FAR	TEL	SUS	RAN
361	**387**	**498**	**414**	**355**

35

Trovi ancora metallo: evidentemente non è questo il suo punto debole. Nel frattempo la creatura ti dà un calcio che ti fa perdere 4 punti di Resistenza. Torna al **326** e fai un'altra scelta.



36

Ti volti verso la guardia che era all'entrata: ti sta guardando con un sorriso beffardo. Ormai è chiaro che ti ha preso in giro. A questo punto puoi tentare di fare uno scandalo gridando che è un truffatore (vai al **126**), oppure puoi decidere di rimanere calmo e collaborare (vai al **291**).

37

Lasciando la capanna getti un'ultima occhiata alla statua. Non ne sei proprio sicuro, ma hai l'impressione che qualcosa sia cambiato. E infatti qualcosa *è* cambiato: ha girato la testa ed ora sta guardando verso di te! Scappi via il più velocemente possibile (vai al **55**), sfoderi l'arma (vai al **76**) o ricorri alla magia?

HOW	TEL	FIX	LAW	ROK
492	**401**	**394**	**461**	**348**

38

Lo Spettro della Morte può essere sconfitto solo con un'arma d'argento. Se possiedi l'arco e le frecce con la punta d'argento, vai al **147**. In caso contrario non ti resta che rivolgere una preghiera a Libra (vai all'**87**), ma se l'hai già invocata nel corso di questa avventura non porterai a termine il tuo ultimo combattimento a Kharé...

39

Uscendo dalla sala da gioco passi davanti ad una porta su cui sta scritto: «Stanza di passaggio». Se intendi entrare a curiosare vai al **112**; se invece preferisci andartene vai al **197**. Se uscendo dalla sala hai più denaro di quando sei entrato guadagni 2 punti di Fortuna.

40

Al tuo rifiuto di unirti a loro le creature si arrabbiano e ti spingono avanti anche se cerchi di resistere. «Dov'è finito il tuo coraggio?» ti chiede uno di loro con aria di sfida, mentre un altro grugnisce: «Avanti, è solo per divertirci un po'». Continui a rifiutarti di bal-

lare (vai al **230**) o pensi che sia meglio non rischiare di provocare la folla (vai al **17**)?

41

Ti fermi nei pressi di una capanna e il rumore dei passi si fa sempre più marcato. Decidi pertanto di entrare nella capanna. Vai al **324**.

42

Ti trovi in un vicolo cieco e devi tornare indietro. Da che parte vai?

La seconda a destra, la prima a sinistra? Vai al **10**.
La prima a destra, la seconda a sinistra e la prima a destra? Vai al **77**.
La prima a sinistra? Vai al **174**.

43 *(fig. 5)*

Dai un'occhiata nella stanza: verdure, legumi e vivande sono disposte sul tavolo o pendono dai muri. È evidente che ti trovi in una cucina. Dall'altra parte della stanza c'è un fuoco che arde nel camino, dove sta bollendo una pentola di brodo che emana l'odore che ti ha attirato fin lì. In piedi accanto al fuoco c'è una stranissima creatura: ha il busto e le gambe come

(fig. 5) Accanto al fuoco c'è una strana creatura

quelli di un uomo, ma la testa è un blocco di solida gelatina dove gli occhi si spostano a seconda del modo in cui muove la faccia. Numerosi lunghi tentacoli partono dalla testa e fungono da braccia, e con due di questi la creatura regge un mestolo e un cucchiaio che gli servono per mescolare la minestra. Sotto il tavolo c'è una scatola dalla quale sporgono un rotolo di pergamena e uno specchio lucidato. Il padrone di casa attende una reazione:

Cerchi di parlargli?	Vai al **145**.
Sfoderi l'arma e lo attacchi?	Vai al **243**.
Provi con la magia?	Vai al **257**.
Lasci la cucina e prosegui per la tua strada?	Vai al **294**.

44

Cerchi di afferrare il pennello, ma quello si ritorce su se stesso e ti scivola tra le dita, precipitandosi sulla tela ogni volta che riesce a sfuggirti. Ti servi dell'arma per batterti con lui:

Pennello	Abilità 8	Resistenza 5

Il pennello non è in grado di attaccarti; la sua Abilità riflette soltanto la sua capacità di evitare i colpi. Se non riesci a romperlo in cinque assalti (ossia se non lo uccidi) il pennello riesce ad ultimare il quadro. Vai al **67**. Se riesci a distruggerlo prima, lascia la capanna andando al **137**.

45

La borsa contiene 6 denti di Goblin nero. Rigirandoli tra le dita ti accorgi che c'è anche qualcos'altro: è un grande dente di gigante che si trovava in fondo al sacco, e del quale lo Gnomo non conosceva l'esistenza. Torna al **264**.

46

Strada facendo arrivi nei pressi di un altro incrocio dove puoi svoltare a destra (vai al **60**), a sinistra (vai al **131**) o continuare diritto (vai al **139**).

47

Entri nel cimitero e ti incammini per un sentiero che conduce alla porta della cappella. Per terra, davanti alla porta, brilla un cerchio nero sul quale dovrai per forza passare, camminandoci sopra o superandolo con un salto. Cammini verso la porta d'entrata (vai al **288**), salti oltre il cerchio (vai al **258**) o ti servi di un incantesimo?

ZIP	SUS	DOC	HOW	TEL
466	**377**	**442**	**395**	**418**

48

Il sacerdote non riesce a nascondere il suo disappunto: evidentemente la gente di Kharé non è brava in matematica. Come ti aveva promesso esaudirà un tuo desiderio, quindi gli chiedi se conosce la formula magica che permette di aprire la grande porta nord. «Non sono in grado di rivelarti l'intera formula» dice, «poiché solo il Primo Nobile di Kharé conosce la quartina per intero, ma posso recitartene un verso che

dice: *spalanca le porte a questo comando!*». L'assemblea è ancora meravigliata per la tua sapienza e mentre lasci la cappella ti incoraggia e ti saluta a gran voce. Riporta il punteggio di Fortuna al valore *iniziale* e vai al **165**.

49

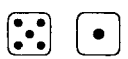
Afferri le briglie e gli salti in groppa; il cavallo nitrisce, si impenna, poi si lancia al galoppo lungo la strada dalla parte da cui sei arrivato. Puoi tenerti stretto al suo collo per vedere dove ti porta (vai al **268**) o tentare la Fortuna per vedere se riesci a fermarlo e smontare (vai al **220**).

50

Stai camminando lungo il bordo della piazza, con gli occhi fissi sul monumento, ma quando passi davanti ad una porta ti senti afferrare alle braccia e al collo. «Ehi, c'è un intruso» dice qualcuno, «e a noi Occhi Rossi non piacciono gli intrusi. Avanti, che ora si va in prigione!». Ti spingono lungo la strada finché non raggiungete un grande edificio di forma rettangolare, poi ti gettano in una cella e chiudono la porta a chiave. Vai al **143**.

51

«Vediamo . . .» dice con aria meditabonda, «chi potrebbe conoscere un verso dell'incantesimo che permette di aprire la porta nord . . .? Ah sì. All'incrocio *non* proseguire diritto, o comunque non girare a sinistra. Sì, penso che la strada sia quella. Buona fortuna». Non



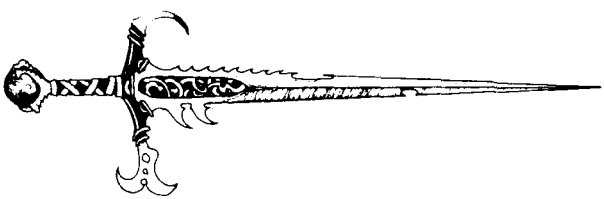
sei completamente convinto che ciò che ti ha detto sia vero e mentre ti avvicini all'incrocio ripensi alle sue indicazioni. Ricorda che è un gran bugiardo! Vai al **144**.

52

Poi cosa baci? L'occhio destro (vai al **2**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); le labbra (vai al **141**).

53

Il vecchio si calma e ammette di non avere un buon udito, quindi è possibile che non ti abbia sentito. Ti spiega poi che in un posto come Kharé bisogna diffidare degli stranieri. Il vecchio sta per invitarti ad entrare quando vede che sei armato. Se vuoi entrare devi consegnargli le armi (vai al **229**) altrimenti non ti farà entrare e dovrai andartene (vai al **133**).



54

Raccogli il cadavere dell'immonda creatura, lo porti fino alla bara e ce lo metti dentro. Sei esausto, e dopo il combattimento ti fermi un po' per riposarti. Se vuoi puoi mangiare qualcuna delle tue provviste; in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangiato, solo 1 se l'hai già fatto. Vai al **209**.

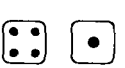
Vedendo che ti muovi la statua balza in avanti e si porta di fronte a te, agitando le braccia per afferrarti. Questa creatura è il mortale Uomo Mantide. Se riuscirà ad afferrarti ti attirerà a sé e i suoi affilatissimi denti ti uccideranno all'istante. Comunque puoi cercare di colpirla alle braccia, e se ci riuscirai l'Uomo Mantide diventerà inoffensivo.

Uomo Mantide Abilità 6 Resistenza 5

Il mostro ti attacca cercando di afferrarti tra le sue braccia. Prima di ogni scontro tira entrambi i dadi: se il numero uscito è minore della sua Abilità, la bestiaccia riesce a prenderti senza possibilità di scampo. Se il numero uscito è maggiore o uguale rispetto alla sua Abilità, ti ha mancato. Ora tira i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco e procedi come di consueto. Se riesci a sopravvivere vai al **117**.

56 *(fig. 6)*

Entri nella sala. È un'ora insolita, ma la sala è ugualmente zeppa di gente; nessuno ti vede entrare perché tutti sono troppo intenti nel gioco. Il rumore dei dadi e quello della ruota della fortuna sono gli unici suoni che riesci a distinguere, a parte un brusio generale. Tenti la sorte giocando alla ruota della fortuna (vai al **25**), ti avvicini al tavolo dei dadi (vai al **188**), o lasci la sala da gioco di Vlada (vai al **39**)?



(fig. 6) Sono troppo intenti al gioco

57

Procedi in direzione del centro di Kharé, e le case e gli edifici si fanno numerosi. Mentre stai camminando da un lato della strada, guardando da un'altra parte, qualcuno ti attacca alle spalle e ti spinge dentro un edificio. Ti volti per vedere il tuo aggressore e ti trovi davanti ad un uomo di carnagione scura, con una barba corta e ispida. È visibilmente sorpreso dalla tua forza e allenta la presa, poi alza le mani per provare che non intende farti alcun male. «Amico mio, sono veramente dispiaciuto di averti impaurito» dice, «ma mi sento molto solo in questa infida città. Tu sei umano, come me, e non ti avevo mai visto da queste parti. Ti prego, siediti un po' a parlare con me! Non ti farò del male». Il suo fare è amichevole, ma nei suoi occhi c'è una luce malvagia che non ispira affatto fiducia. Ti trovi in casa sua, in una stanza ammobiliata con un tavolo, delle sedie e una credenza di legno; i muri sono coperti con degli arazzi. Rimani a parlare con lui (vai al **186**) o preferisci andartene (vai al **173**)?

58

I tre si alzano in piedi e riescono a malapena a raggiungere le armi. Devi combatterli uno alla volta:

Primo Elfo nero	Abilità 6	Resistenza 5
Secondo Elfo nero	Abilità 7	Resistenza 4
Terzo Elfo nero	Abilità 5	Resistenza 5

Sotto l'effetto dell'erba gli Elfi non riescono a coordinare bene i movimenti; ogni volta che uno di voi colpisce, l'avversario tira un dado: se esce un numero pari il colpo va a segno; se esce un numero dispari

l'avversario non viene colpito. Se esce 1 l'attaccante, oltre a mancare l'avversario, si ferisce con la sua stessa arma perdendo 2 punti di Resistenza. Se riesci a vincere gli Elfi vai al **251**.

59

Assume un'espressione scaltra e ti sorride, poi si guarda intorno per accertarsi che nessuno lo veda e tende il braccio. Lasci cadere il denaro nel palmo della sua mano (sottrai 2 Pezzi d'Oro dal tuo totale), mentre la guardia tossisce forte per coprire il tintinnio delle monete. In un sussurro ti dice di attendere un istante e ti chiude la porta in faccia. Vai al **225**.

60

Finalmente la strada ne incrocia un'altra: svoltando a sinistra potrai raggiungere il centro di Kharé. Ti incammini in questa direzione andando al **165**.

61

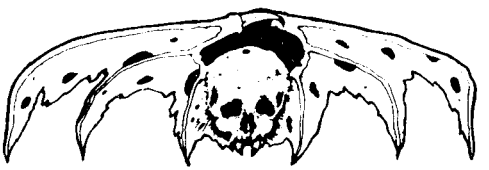
Poco più in là c'è un imponente edificio in pietra: ha l'aspetto di un posto veramente solenne. Ti dirigi verso la porta d'entrata (vai al **140**), ti porti di nascosto sul retro dell'abitazione (vai al **208**) o ci passi davanti e continui il cammino (vai al **133**)?

62

Dopo un po' raggiungi una specie di incrocio dove un sentiero attraversa la strada principale. Verso sinistra sale in direzione di un gruppo di capanne, mentre verso destra porta ad uno spiazzo dove delle bandierine variopinte sbattono al vento. A giudicare dall'animazione in questo posto dev'esserci una festa. Vai a sinistra (vai al **132**), a destra (vai al **322**) o continui diritto (vai al **57**)?

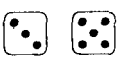
63

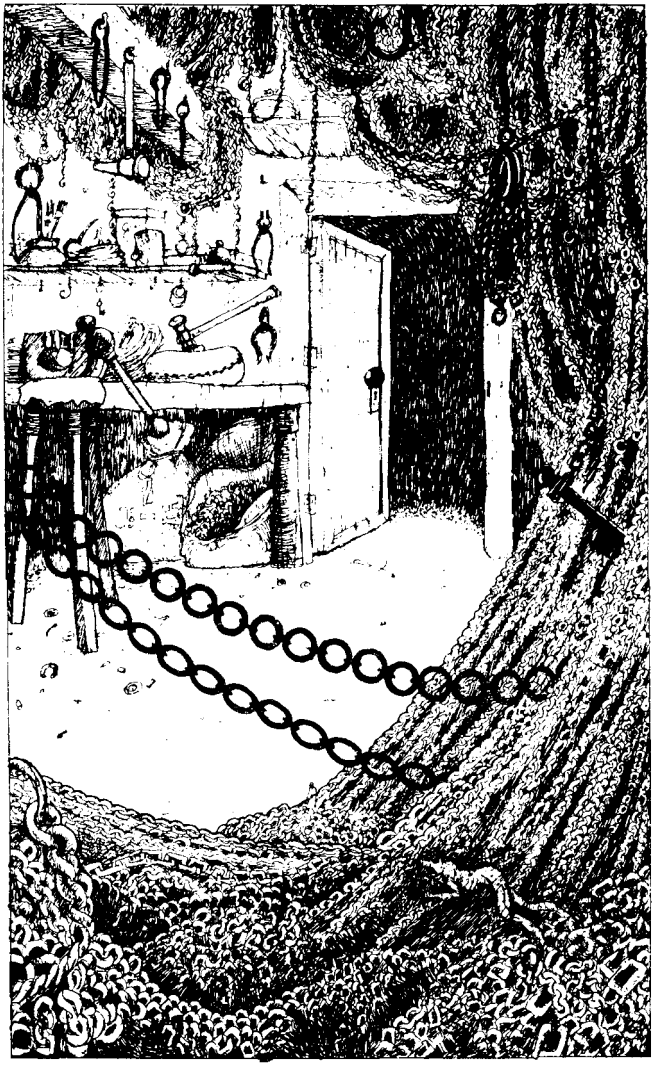
Ti senti più sollevato quando ti accorgi che l'oro è ancora sano e salvo in fondo alla borsa. Della gente si sta azzuffando tra la folla: sono le vittime dei borsaioli che se la prendono con quelli che si trovano nelle immediate vicinanze. Decidi che è meglio allontanarsi: ti dirigi verso la pista da ballo (vai al **261**) raggiungi il ring per vedere se il campione ha trovato uno sfidante (vai al **33**) o lasci la festa (vai al **263**)?



64

Ti sposti rapidamente e fai appena in tempo ad evitare l'enorme piede che ti stava venendo addosso. Sfortunatamente cadi e ti fai male al braccio con cui impugni l'arma. Perdi 1 punto di Abilità per il resto della giornata; il braccio sarà guarito solo domani mattina. Vai al **93** e fai un'altra scelta.





(fig. 7) Ci sono catene di ogni tipo

65

A prima vista il cerchio sembra una pozzanghera di liquido nero. Mentre lo stai ancora esaminando senti un rumore di passi alle tue spalle e una voce che dice: «E così, uno straniero che si aggira nei pressi della nostra porta! Se ci tieni a saperlo in questo buco ci buttiamo la spazzatura e... gli stranieri indesiderati». Prima ancora di riuscire a voltarti due braccia ti spingono nel cerchio nero. Vai al **270**.

66 *(fig. 7)*

Ti incammini verso la porta sulla quale c'è una targhetta che dice: «Fabbricante di Catene». La porta è socchiusa ed entri: dentro non c'è nessuno, ma nella stanza c'è un'altra porta che dà sul retro. Sei circondato da catene di ogni genere e grandezza, e riesci a malapena a muoverti senza toccarle. Chiami il Fabbricante di Catene (vai al **280**) o preferisci dare una rapida occhiata alla stanza mentre non c'è nessuno (vai al **215**)?

67

Appena il quadro è ultimato, la figura comincia a muoversi sulla tela: con lo sguardo fisso su di te la tua riproduzione muove le mani, afferra i bordi del quadro, esce a fatica dalla tela e salta a terra. Ti trovi di fronte ad una copia della tua persona! Per un attimo vi guardate, finché non ti giunge una voce dall'esterno: è l'artista che ordina alla copia di attaccarti e di rubarti i soldi. Devi combattere con il tuo ritratto, che ha la tua stessa Abilità e Resistenza. Se vinci lascia la capanna andando al **137**, altrimenti, se non

vuoi combattere, ricorri alla magia. Poiché l'artista non si è reso conto di aver a che fare con un mago non ha pensato di fornire di poteri magici la sua creazione.

DUD	SAP	ZEN	SUD	RAZ
356	**385**	**508**	**364**	**339**

68

Lasci la locanda e ti metti a vagare per le strade cercando un posto adatto dove trascorrere la notte. Ti rifugi in un vicolo oscuro dietro la locanda (vai al **94**) o preferisci restare sveglio tutta la notte (vai al **159**)?

69

Arrivi in un vicolo cieco che però è rischiarato da una luce che proviene dall'alto. Guardi in su e scorgi un'apertura. Inoltre c'è un secchio legato ad una corda che pende dal soffitto. Forse hai trovato un pozzo in disuso! Salti dentro al secchio e afferri la corda cominciando una lenta scalata verso la luce. È un esercizio stressante che ti fa perdere 2 punti di Resistenza; in compenso guadagni 2 punti di Fortuna per aver trovato il modo di uscire dalla fognatura. Arrivato in cima ti accorgi di aver veramente risalito un pozzo. Ti riposi un po' per riprendere fiato e poi ti rimetti in cammino in direzione dell'uscita di Kharé (vai al **319**). Se preferisci torna verso il porto per una strada che passa vicino a un cimitero (vai all'**83**).

70

Rivolgi a Libra una silenziosa preghiera. Non ti senti per niente diverso, ma la dea sarà con te nella batta-

glia che sta per avere inizio e il primo colpo che infliggerai al tuo avversario sarà quello decisivo. Vai al **323** e porta a termine il combattimento. Non dimenticarti che così hai sfruttato l'unica opportunità di chiedere l'aiuto della dea durante quest'avventura. D'ora in poi non potrai ricorrere a lei finché non te ne sarai andato dal porto di Kharé.

71

Un piccolo braccialetto cade dalla cabina. Lo raccogli e lo esamini: è fatto con le ossa delle dita di un nano e potrà esserti utile nell'esercizio dei poteri magici. Lo metti nello zaino e lasci la tenda. Vai al **160**.

72

Si sporge in avanti per vedere che cosa hai scelto. «Vuoi scherzare!» grida. «Questo non è di certo quello giusto. Straniero, se è tutta qui la tua scienza, l'aiuto della dea non sarà sufficiente a farti portare a termine il viaggio». Ti fa capire che deve rimettersi al lavoro e che è meglio che te ne vada. Uscendo riprendi la spada e vai al **133**.

73

Provi ad aprire la porta d'entrata: i battenti si schiudono girando sui perni e stridendo. Il suono è amplificato dalla grande stanza del tempio e l'eco rimbomba per alcuni secondi. Entri con prudenza: sembra un posto disabitato e non percepisci alcun rumore che sveli la presenza di qualcuno. Ti chiudi la porta alle spalle e fai qualche passo: ciò che vedi ti lascia senza fiato. Le pareti sono decorate con dipinti murali raffiguranti scene della mitologia di Kharé, preziosi oggetti ornamentali sono disposti nelle nicchie piene di banchi e splendidi arazzi pendono da ogni parte. Un intelligente sistema architettonico attira il vento verso l'interno, dove risuona permanentemente un mormorio etereo. Quattro enormi statue di pietra, raffiguranti dei demoni alati vegliano su questo luogo sacro dall'alto dei cornicioni, mentre dall'altra parte della sala si trova il centro vitale del tempio: l'altare. Un'enorme scalinata sembra essere stata costruita per valorizzare l'elemento essenziale del santuario: un enorme idolo d'oro raffigurante l'immagine di Courga. Se vuoi accertarti che non ci sia nessuno vai al **168**; se controlli che nel tempio non ci siano delle trappole vai al **224**; se cerchi qualcosa di prezioso da rubare vai al **205**; se ispezioni l'idolo vai al **122**. Altrimenti puoi servirti di una delle seguenti formule:

MAG	DOC	WOK	SUS	TEL
431	**485**	**374**	**503**	**477**

74

Se il mendicante è ancora vivo vai al **207**; in caso contrario ti rimetti in viaggio dopo esserti riposato un po'. Vai al **148**.

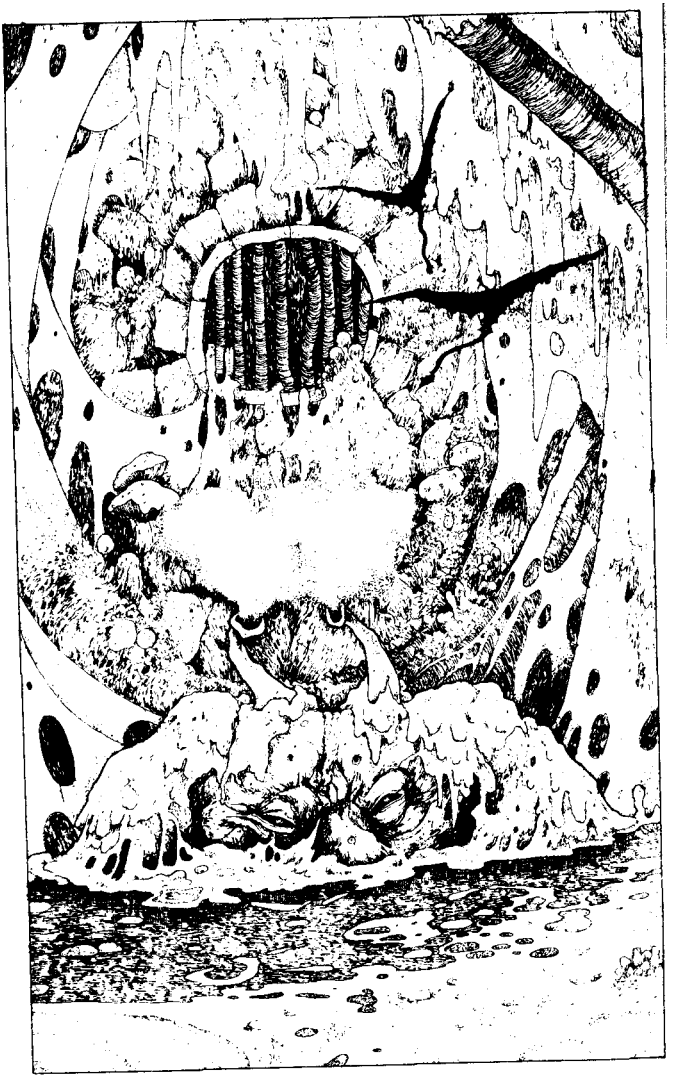
75

Spingi violentemente la porta ed entri, tenendoti pronto con l'arma in mano. Ma una fialetta era stata messa in equilibrio sulla porta ed ora ti è caduta sulla testa, e il liquido si è versato. Portando una mano ai capelli ti accorgi che si tratta di un liquido oleoso e quando la guardi constati che è coperta di capelli. Ti tocchi di nuovo la testa e questa volta ti resta in mano una ciocca di capelli ancora più consistente. Allora senti una voce: «Eccoti servito, intruso. Forse la calvizie ti insegnerà le buone maniere!». Ti porti ancora una volta la mano alla testa e constati con orrore di essere divenuto completamente calvo. Per fortuna l'effetto della pozione della calvizie è solo temporaneo, e una volta che ti sarai lavato la testa i capelli ricresceranno, ma ci vorrà del tempo prima che ridiventino della lunghezza abituale. Vai al **43**.

76

Sfoderi l'arma, ma appena ti muovi la statua prende vita. Spicca un salto con le sue gambe lunghe e magre e si porta proprio davanti a te, tenendo ancora le mani giunte. Con una velocità sorprendente tende le mani in avanti per cercare di catturarti. La creatura con cui hai a che fare è il mortale Uomo Mantide; devi combatterlo.

Uomo Mantide	Abilità 6	Resistenza 5



(fig. 8) Vedi emergere qualcosa

L'Uomo Mantide si serve delle braccia come se fossero due fruste e ti attacca cercando di afferrarti per portarti alla bocca, dove i suoi denti aguzzi ti condurranno a morte sicura. Prima di ogni attacco tira entrambi i dadi per il mostro: se il numero uscito è minore della sua Abilità, la bestiaccia ti catturerà e ti ucciderà all'istante; se il numero uscito è maggiore o uguale alla sua Abilità, ti avrà mancato. Procedi tirando i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco come di consueto. La tua sola speranza è di riuscire a ferirle le braccia, poiché l'Uomo Mantide non sarà in grado di attaccarti. Se riesci a sopravvivere vai al **117**.

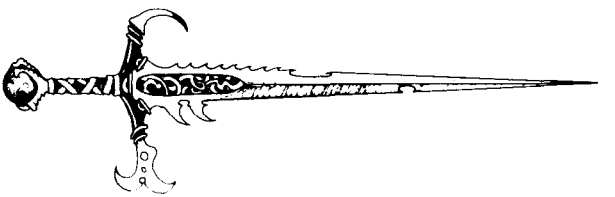
77 *(fig. 8)*

Arrivi in un passaggio senza uscita, immerso fino alle ginocchia nell'acqua della fognatura. Un inquietante ribollio ti mette in guardia e mentre guardi in quella direzione vedi emergere qualcosa: è il corpo liscio e floscio di un Mangiatore di Melma che si drizza davanti a te, e appena ti vede si mette a ruggire e cerca di afferrarti. Devi affrontarlo:

Mangiatore di Melma	Abilità 7	Resistenza 11

Se lo batti vai al **196**; se preferisci affrontarlo con la magia scegli una delle seguenti formule:

GOB	GIG	TEL	YAP	DOZ
471	**427**	**488**	**479**	**393**



78

Poi cosa baci? La fronte (vai al **52**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); le labbra (vai al **231**).

79

Il Flanker, l'assassino che avevi incontrato a Torrepani, è arrivato a Kharé un giorno prima di te. Se arriverai ad uno dei paragrafi riportati in basso a sinistra avrai occasione di incontrarlo e di parlare con lui. Impara a memoria questi numeri (tieni presente che non sei autorizzato ad annotarli: superare questa prova equivale a riuscire a riconoscerlo tra la gente). Quando arrivi ad uno dei paragrafi riportati a sinistra potrai andare al paragrafo corrispondente a destra per vedere cosa ti dice il Flanker.

Se arrivi al **244**	Vai al **111**.
Se arrivi al **110**	Vai al **222**.

80

Ti deridono per la magra offerta, dicendo: «Fratelli, sta cercando di corromperci o ci sta facendo solo l'elemosina?». Il capo ti strappa di mano i tre Pezzi d'Oro e ne dà uno a ciascuno dei suoi compagni. «Se vuoi che guardiamo dall'altra parte mentre passi» grugnisce, «è meglio che ci offri qualcosa di più. Dacci 5 Pezzi d'Oro per ciascuno!». Se accetti di sborsare tale somma vai al **113**, altrimenti puoi proseguire solo utilizzando qualche incantesimo per ingannarli: vai al **26**.

81

Arrivi ad un incrocio che si dirama in tre direzioni. Ti trovi in periferia e le capanne costruite ai margini del sentiero che conduce al porto non sono numerose. Sulla sinistra, un gruppetto di giovani trasandati sta camminando con dei sacchi sulla schiena. Dritto avanti, la strada porta al centro di Kharé e sembra essere la via principale. Sulla destra vedi il vecchio scomparire in una capanna situata al lato sinistro del sentiero. Quale direzione prendi?

Svolti a sinistra?	Vai al **23**.
Continui diritto?	Vai al **138**.
Svolti a destra?	Vai al **292**.

82

Il campione accetta la sfida. La folla ti acclama mentre sali sul ring e ti porti sull'angolo bianco. Hai buone speranze di battere il campione ora che si è stancato nel combattimento precedente, ma quando guardi cosa sta succedendo nell'angolo nero senti un tuffo al

cuore: si sta tramando qualcosa di poco pulito. L'arbitro sta segretamente rimettendo in forze il tuo avversario pronunciando una formula magica! Ricorri anche tu a un incantesimo?

DOC	VIK	GAK	YOB	GOD
405	**362**	**497**	**451**	**425**

O chiami Libra in tuo aiuto (vai al **70**)? Se nessuna delle due possibilità fa al caso tuo inizia a combattere. Vai al **323**.

83

Dopo aver camminato per un certo tratto passi vicino a un cimitero. Delle tombe di pietra sono disposte disordinatamente attorno ad un'antica cappella che si trova nel centro. Sulla porta d'entrata c'è un'iscrizione che dice: «Qui riposa Lord Shinva, Quinto Nobile di Kharé». Desideri entrare (vai al **47**) o pensi che sia più prudente allontanarsi (vai al **127**)?

84

Ben presto arrivi a un nuovo incrocio dove puoi svoltare a sinistra (vai al **57**) o proseguire diritto (vai al **322**).

85

Se vuoi impadronirti della moneta devi tentare la Fortuna (se non desideri perdere punti di Fortuna lascia lo stagno andando al **28**). Il pesciolino d'argento si arrabbierà se cerchi di rubargli la moneta; si lancerà su di te e ti morderà. Se sei fortunato riuscirai ad afferrare la moneta, ma verrai morsicato e perderai 1 punto di Resistenza. Se sei sfortunato verrai solamente morsicato, ma potrai ritentare la Fortuna. Tieni presente che perdi 1 punto di Resistenza ogni volta che il pesce ti morde. Quando riuscirai a prendere la moneta, o quando deciderai di rinunciare potrai proseguire andando al **28**.

86

Hai abbastanza denaro per permetterti una stanza? Se è così dai i 4 Pezzi d'Oro all'albergatore e vai al **282**. In caso contrario sarai costretto a passare la notte per strada. Vai al **68**.

87

La creatura avanza in posizione d'attacco e a te resta ben poco da fare. Improvvisamente la vedi voltarsi verso un raggio di luce che proviene dalla scalinata. Ti sei abituato all'oscurità, e quando guardi verso la luce non riesci a capire se quello che vedi è reale: ti sembra che una radiosa figura femminile appaia nella luce puntando il dito verso la bara. Lo Spettro della Morte è terrorizzato da questa apparizione e ritorna nella bara come se stesse obbedendo a qualche fantasmatico maestro. I suoi movimenti divengono sempre più lenti; sembra quasi che la sua forza vitale si stia prosciugando a poco a poco. Fa un ultimo sforzo e ri-

(fig. 9) Un'enorme statua di bronzo

prende il suo posto nella bara. Ti volgi nuovamente verso la figura luminosa, ma ti accorgi che è sparita. Vai al **209**.

88

Poi cosa baci? La fronte (vai al **314**); l'occhio destro (vai al **2**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia destra (vai al **334**); il naso (vai al **296**); la bocca (vai al **231**).

89 *(fig. 9)*

Ti rimetti in marcia finché non arrivi ad un incrocio, dove puoi andare a destra o a sinistra. La strada a sinistra conduce fuori della città, mentre quella a destra è una stradina in discesa che porta ad un grande edificio sul quale sta scritto: «Sala da gioco di Vlada». Un'enorme statua di bronzo si erge al centro dell'incrocio e ai suoi piedi c'è un recipiente che contiene numerosi Pezzi d'Oro. Deve trattarsi di uno degli dei di Kharé, e nel recipiente ci devono essere le offerte dei fedeli. Desideri lasciare la città prendendo la strada a sinistra (vai al **104**); prendi la strada a destra e vai nella sala da gioco di Vlada (vai al **56**) o ti impadronisci di un pugno di Pezzi d'Oro prendendoli dal recipiente ai piedi della statua (vai al **221**)?

90

Chiami per sapere se c'è qualcuno all'interno, e una voce risponde: «Entra amico, ma stai attento a come apri la porta!». Dai una spinta alla porta ed entri rapidamente, mentre una fialetta cade dall'alto e va a finire per terra. Vai al **43**.

91

Lanci in aria la moneta ed essi cercano di acchiapparla. Puoi porre loro una delle seguenti domande:

Da dove vengono	Vai al **180**.
Come puoi raggiungere il centro	Vai al **289**.
Se hanno sentito parlare di un tale di nome Vik	Vai al **246**.

92

Cade a terra una piccola borsa: la apri, ci guardi dentro e trovi due frecce. Puoi appenderla alla cintura per tenerla a portata di mano: ciascuna di queste frecce è dotata di un potere magico che la renderà esplosiva. Potrai servirtene contro un avversario prima di lottare corpo a corpo. Ogni volta che ne usi una tira i dadi; se il numero uscito è minore della tua Abilità il tiro va a segno: la freccia esploderà addosso al tuo avversario facendogli perdere 2 punti di Resistenza. Se il numero uscito è maggiore o uguale alla tua Abilità manchi il bersaglio e la freccia esplode per terra senza causare danni. Ricordati che hai solo due di queste frecce. Prendi la borsa e lasci la tenda. Vai al **160**.

93

Che zona colpisci? La cintola (vai al **155**); il ginocchio sinistro (vai al **182**); la caviglia destra (vai al **212**).

94

Ti rannicchi in un angolo e ti addormenti, ma nel mezzo della notte vieni svegliato da un rumore di passi. Prima ancora di renderti conto di cosa sta succedendo vieni colpito alla testa e cadi al suolo privo di sensi. Vai al **312**.

95

L'uomo indietreggia e fa un cenno alla creatura. La Bestia Irsuta scopre i suoi denti appuntiti e affilati e si lancia su di te. Combatti:

Bestia Irsuta	Abilità 5	Resistenza 7

Se vinci vai al **14**. Se vuoi, ricorri alla magia:

YAZ	KIL	GUM	GAK	DIM
459	**437**	**378**	**500**	**443**

Se non desideri batterti con la bestia e non vuoi fare arrabbiare l'uomo, chiedigli di richiamare la bestia e deponi la spada. Vai al **229**.

96

Attraversi la strada e saluti il nostro fuochista, e lui sorride sperando che tu sia interessato ai suoi fuochi. Te ne mostra alcuni bellissimi: bianchi, verdi, blu e infine neri. Ti spiega che riesce ad ottenere questi focherelli di vari colori ponendo tra le fiamme delle pietre speciali del colore desiderato. Sei molto colpito

(fig. 10) Due creature si stanno azzuffando

dalla bellezza delle sue creazioni, che però non sono molto utili. «Forse i miei fuochi speciali ti interesseranno di più» dice, «vieni a dare un'occhiata dentro». Se desideri entrare nella capanna vai al **108**, se invece preferisci andare a vedere i quadri dell'artista vai al **18**.

97

Intendi servirti della magia (vai al **310**) o combattere la bestia con le armi (vai al **118**)?

98 *(fig. 10)*

Tra un piccolo assembramento di persone due minuscole creature stanno lottando per terra. Si tratta di un Folletto e di un Elfo. Metà degli spettatori stanno acclamando il Folletto, mentre gli altri stanno tifando per l'Elfo: nessuno cerca di separare i due avversari. Vuoi cercare tu di separarli (vai al **302**), aiuti una delle due creature (vai al **321**) o ignori l'incidente e continui per la tua strada (vai al **153**)?

99

Ti servi di una spada (vai al **151**), di un'ascia (vai al **125**) o di arco e frecce (vai al **147**)?

100

Il pasto (rognone di qualche bestia selvatica guarnito con della verdura simile agli spinaci) non ha un sapore particolarmente buono, ma ti sforzi di sorridere. La creatura fa un cenno col capo e ti tende un boccale di un liquido sporco per mandare giù il tutto. Intenzionalmente rovesci la bevanda e il padrone di casa si precipita a cercare uno straccio per pulire. È l'occasione buona per rubare la scatola. Vai al **29**.

101

Accosti l'orecchio alla bocca dell'idolo e attendi la risposta: «Il Dio del Canto è mio fratello, e il suo nome è Quattrorga. Questo Dio non gode però dei favori degli altri, e da più di un secolo la gente di Kharé non lo adora più». Tale informazione può esserti utile? Ora lascia il tempio andando al **109**.

102

Resti sveglio ad attendere per tutta la notte, ma le guardie non vengono. Sdraiato sulla panca, il vecchio ha finito per addormentarsi. Perdi 2 punti di Resistenza per non aver dormito per tutta la notte e inoltre ne perdi altri 3 se ieri non hai mangiato. Le guardie tornano subito dopo l'alba: sembrano convinte che non rappresenti una minaccia per la città, e ti liberano assieme al vecchio. Vi dirigete entrambi verso la città, ma con tua grande sorpresa il tuo compagno cammina molto veloce e ben presto ti lascia indietro. Lo vedi svoltare a destra in un incrocio. Vai all'**81**.

103

Puoi attaccarli con l'arma (vai al **192**) o puoi ricorrere alla magia:

GAK	HOW	KIN	DUD	MUD
463	**446**	**349**	**363**	**422**

104

Continui a camminare finché qualcosa di strano ti induce a fermarti: in mezzo alla strada ci sono pietre e detriti ammucchiati a forma di cerchio, e misurano circa cinquanta centimetri d'altezza. Il cerchio ha circa un metro di diametro e si presenta come qualcosa di nero e lucido. Desideri vedere di cosa si tratta (vai al **65**) o preferisci rimetterti in cammino (vai al **319**)?

105

Frughi nelle tasche dell'assassino e trovi 8 Pezzi d'Oro. Nella stanza ci sono cose di poco conto, ma trovi anche un flacone con la scritta «Veleno» e un recipiente contenente essenza di corteccia. Prendili perché potranno esserti utili, poi lascia l'edificio andando al **46**.

106

Il cavallo si lancia all'impazzata giù per la strada, impennandosi e scalciando. Non riesci a fermarlo, ma malgrado tutto riesci a non cadere. Vai al **268**.

107

Puoi servirti di questo oggetto per individuare i luoghi dove avere notizie della formula magica che apre

(fig. 11) Dentro c'è molta confusione

la porta nord. Se seguirai le sue indicazioni arriverai immediatamente nelle vicinanze dell'ultima persona che conosce ancora un verso della quartina. Quando vorrai servirtene vai al **319**, ma ora torna al **264**.

108

Entri nella capanna: nel centro della stanza c'è un caminetto nel quale sta ardendo un fuoco infernale. Benché molto alte, le fiamme producono ben poco calore. Guardando più attentamente ti accorgi che al centro del caminetto, posato sulle braci, c'è un cofanetto di legno che però non sta bruciando! Se sei impaurito puoi lasciare la capanna e rimetterti in cammino (vai al **137**); altrimenti architetta un sistema per scoprire se nel cofanetto c'è qualcosa di prezioso. Potresti provare a entrare tra le fiamme, visto che non bruciano (vai al **130**). Hai inoltre la possibilità di servirti di una formula magica:

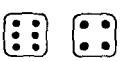
ZIP	TEL	NIP	GOP	MAG
467	**420**	**346**	**478**	**453**

109

Lasci il tempio e ti rimetti in cammino. Arrivi davanti alla monumentale porta nord, ma il cancello è strettamente sorvegliato; dovrai architettare qualche sistema per liberarti delle sentinelle. Vai al **175**.

110 *(fig. 11)*

Entri al "Riparo del Viaggiatore": c'è un gran brusio e un viavai di gente, e nessuno si interessa particolarmente a te quando entri. L'albergatore sta dietro al bancone, indaffarato com'è a servire le numerose crea-



ture che reclamano la loro birra. La locanda ha tutto l'aspetto di un ritrovo per i marinai del porto; tutti ridono e cantano canzoni di mare in compagnia di donne molto vistose. Tu invece cerchi di attirare l'attenzione dell'albergatore, un uomo calvo e corpulento. Essendo abituato ai modi della marmaglia del porto, è visibilmente sorpreso dal modo in cui sei vestito e dal tuo fare educato. Ti chiede: «Qual buon vento ti porta da queste parti?». Gli spieghi che desideri una stanza per la notte, del cibo, se è possibile, e gli chiedi le tariffe. «Sono 4 Pezzi d'Oro per una stanza al piano di sopra, e altri 4 per riempirti la pancia». Se prima di riposarti vuoi mangiare vai al **331**. Se vuoi solo dormire, e al caso consumare qualcuna delle tue provviste, vai al **282**; se non puoi permetterti né di mangiare né di dormire vai al **68**.

111

«Ah ah, mio amico... e nemico» esclama il Flanker appena ti riconosce, «sei venuto anche tu a divertirti alla festa? Vieni, raccontami cosa ti è successo dopo che ci siamo incontrati, o forse è meglio dire scontrati». Gli racconti cosa ti è capitato da quando sei arrivato a Kharé, e in particolare dei tuoi sforzi per sco-

prire la formula magica che permette di aprire la grande porta nord. «Ebbene, penso proprio che potrò aiutarti. Un mio amico, Lortag il Vecchio abita qui vicino. È molto saggio e saprà sicuramente qualcosa a questo proposito». Se conosci già un verso della formula magica e cioè se hai già visitato Lortag, torna al **244** e decidi cosa fare alla festa. Se non conosci nessuno dei versi della quartina accetta la proposta del Flanker. Egli ti accompagnerà fino a una bella casa sulla strada che va alla porta sud. A questo punto vi lascerete e ti dirigerai verso la porta d'entrata. Vai al **140**.

112

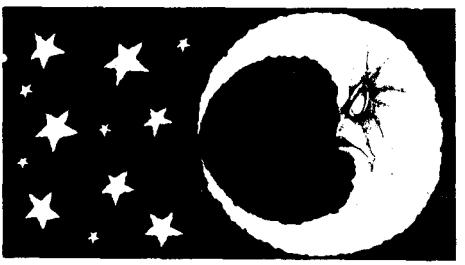
Apri la porta con prudenza ed entri. Ti trovi in una piccola stanza, al centro della quale un cerchio nero di circa un metro di diametro brilla sul pavimento. A un certo punto ti senti afferrare da una guardia che stava dietro la porta. «Qualcun altro è a caccia di guai, eh?» dice, e prima che tu possa reagire ti spinge nel cerchio nero. Contrariamente alle tue aspettative non cadi in qualcosa di liquido, e sei veramente sorpreso quando ti accorgi che si tratta di ben altro. Vai al **270**.

113

I loro occhi si illuminano, quando ti vedono estrarre 15 Pezzi d'Oro dalla borsa. «Dev'essere proprio un nobile importante, eh fratelli?» ridacchia la guardia più alta, prendendo il denaro. «Fai pure quello che vuoi» riprende, «noi adesso abbiamo da fare». Lui e i suoi compagni si allontanano di qualche passo, e ti lasciano la via libera davanti alla porta. Vai al **271**.

114

Il Polipoide ti prende in trappola coi suoi tentacoli muniti di aculei facendoti urlare dal dolore. Perdi 3 punti di Resistenza invece dei soliti 2. Torna al **243** e porta a termine il combattimento tenendo presente che ogni volta che ti colpisce perdi 3 punti di Resistenza.



115

«Hmm, fammi pensare» ti dice, «no, non credo che sia quella giusta. Avevo già provato così, ma l'iscrizione non ha senso. Pazienza, non preoccuparti. In ogni caso voglio ringraziarti, ma ora è meglio che ti rimetti in marcia. Ho gradito molto conversare con te e ti auguro buona fortuna. Forse questo oggetto ti sarà utile durante il viaggio; potrai servirtene per guadagnarti l'aiuto delle creature di Kharé». Ti porge una reticella contenente qualcosa che assomiglia ad una palla di pelliccia verde; tirandola fuori ti accorgi che si tratta di una parrucca. Lo ringrazi e ti accompagna alla porta, e mentre esci ti restituisce l'arma. Vai al **133**.

116

«Sciocco, sei nato ieri?» risponde una delle creature, ma voltando il capo per guardarti emette un grido improvviso: «Uno straniero fratelli, c'è uno straniero tra noi! Vi va l'idea di divertirvi un po'?». Anche gli altri si voltano verso di te e sembrano guardarti con i loro occhi chiusi. Poi ti afferrano e ti spingono verso la pozza. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **290**; se sei sfortunato vai al **330**.

117

Ti impossessi del medaglione della creatura: è un oggetto del valore di circa 8 Pezzi d'Oro, che potrai utilizzare per comprare qualsiasi cosa che costi fino a tale somma; ma tieni presente che non ti verrà dato il resto. All'interno del medaglione trovi un piccolo gioiello solare che brilla di una luce misteriosa. Metti tutto nello zaino e aumenta di 1 punto la tua Fortuna totale per essere riuscito a sopravvivere; poi rimettiti in viaggio andando al **137**.

118

Sfoderi l'arma e la brandisci in direzione delle Arpie, che scendono in picchiata su di te per attaccarti. Il mendicante tenterà di aiutarti col suo bastone ma ti sarà di poco aiuto, poiché è cieco.

Prima Arpia	Abilità 7	Resistenza 6
Seconda Arpia	Abilità 6	Resistenza 6
Mendicante cieco	Abilità 2	Resistenza 8

Puoi scegliere chi di voi è il primo a combattere e contro chi, ma l'attacco dovrà continuare finché una delle due parti non verrà sconfitta. Se riuscite ad uccidere le Arpie andate al **74**.

119

Il Fabbricante di Catene afferra l'estremità di una catena appesa alla parete e avanza verso di te facendola roteare sopra la testa. Intendi ricorrere alla magia?

RAZ	FIX	SAP	RAN	MUD
370	**345**	**502**	**440**	**449**

O preferisci combattere?

Fabbricante di Catene	Abilità 8	Resistenza 7

Se la tua Resistenza totale scende a un punteggio inferiore a 5 il Fabbricante sarà avvantaggiato grazie alle catene; ciò significa che se tirando i dadi la vostra Forza d'Attacco sarà uguale, procederai come se ti avesse colpito. Se vinci vai al **195**.

120

Dopo un po' arrivi ad un altro incrocio dove puoi proseguire diritto (vai al **60**) o svoltare a sinistra (vai al **139**).

121

Ti osservano attentamente mentre passi. Sanno perfettamente che sei pronto a combattere, ma non mostrano segni di inquietudine. Improvvisamente uno di loro urla qualcosa agli altri e tutti si gettano su di te. Non puoi far altro che combattere! Vai al **103**.

122 *(fig. 12)*

Sali alcuni dei gradini che conducono all'idolo, una statua in grandezza naturale. Un'iscrizione incisa su una placca posta sopra la sua testa ti attira particolarmente. La leggi: sembra essere un messaggio che ti permetterà di parlare con la divinità. Desideri provare? Se è questo che vuoi, vai al **252**; altrimenti lascia il tempio andando al **109**.

123

Ti inginocchi presso la pozza, ma dietro di te qualcuno si mette a ridere e ti dà un calcio nelle reni: precipiti nel cerchio, ma a differenza di quanto ti aspetti il tuffo non produce alcun tonfo. Vai al **270**.

124

Pronunci la formula magica e attendi. Un brivido ti percorre la schiena quando senti uno scricchiolio che proviene dalla porta, ma invece di vederla aprirsi ti accorgi che una nuvola di fumo, proveniente da una scatola di legno che si trova sopra la porta, prende la

(fig. 12) C'è un'iscrizione sopra la sua testa

forma di un fantasma che si mette a saltare come una marionetta. Resti a guardarlo a bocca aperta. Tutt'a un tratto si precipita su di te e senza lasciarti il tempo di reagire ti avvolge completamente. Inizi subito a tossire e a sudare, e capisci di aver a che fare con un Fantasma Solforoso che ti sta soffocando coi suoi vapori velenosi! Eri stato avvertito: la grande porta nord di Kharé è ben difesa e chi tenta di aprirla senza essere iniziato rischia la vita. Tu l'hai persa ora...

125

Mentre afferri l'arma la creatura si avvicina. Vai al **151**.

126

Chiami le altre guardie per metterle al corrente che il loro compagno ha accettato i 2 Pezzi d'Oro. Queste lo guardano con sospetto, ma egli nega categoricamente che quello che stai dicendo sia vero e ti dà una gomitata nello stomaco. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **291**.

127

Segui la strada per un certo tratto finché non arrivi nei pressi di un pozzo, dove una corda, passando per una carrucola, discende in profondità. Ti incammini verso il pozzo e avvicinandoti senti una voce femminile che canta. Sembra che il suono provenga dal fondo del pozzo e che le parole della canzone siano rivolte a te:

La fortuna ti leggerò, mio caro
se nella mia mano metterai dell'oro

Vuoi gettare 1 Pezzo d'Oro nel pozzo? In questo caso vai al **217**; se decidi di non farlo continua andando al **319**.

128

L'animale ti guarda in maniera strana. Gli rivolgi qualche parola gentile e si calma, ma sembra non intenderti. Alla fine abbandoni il monologo, e poiché ti pare mansueto cerchi di saltargli in groppa (vai al **49**). Altrimenti puoi lasciarlo lì e rimetterti in cammino (vai al **237**).

129

Cadi a terra e perdi conoscenza, mormorando una preghiera. Dopo qualche tempo rinvieni e vedi l'assassino morto al suolo. Non hai idea di cosa sia successo, ma sei certo di una cosa: è senz'altro opera della tua dea. Ricorda che non potrai più ricorrere al suo aiuto finché non avrai lasciato la città. Ora sei lasciato a te stesso. Vai al **105**.

130

Metti prudentemente un piede tra le fiamme: benché non bruci, il fuoco si mette a crepitare. Come se fosse stato avvertito, il Mastro Fuochista appare sulla porta: è molto arrabbiato con te perché hai cercato di rubare il suo cofanetto, e getta una polvere nera tra le fiamme. Improvvisamente il fuoco si mette a bruciare e ti trovi proprio nel mezzo di questo inferno. Lanci un urlo e salti fuori della fornace con i vestiti in fiamme: perdi 5 punti di Resistenza per le ustioni. Cerchi di spegnere le fiamme che ti bruciano ancora addosso e intanto il Mastro Fuochista ti ordina di andartene. Vai al **137**.

131

Alla fine la strada ne incrocia un'altra. Svoltando a destra arriverai al centro di Kharé. Vai al **165**.

(fig. 13) Sta avanzando un gruppo di giovinastri

132 *(fig. 13)*

Percorrendo una strada stretta e sinuosa passi davanti a delle stalle e a dei negozi. È ancora presto, e non apriranno che tra un'ora o due, ma nelle case c'è già movimento e le attività quotidiane sono cominciate. Il volto di una creatura ti appare da una finestra: sembra che ti guardi ma non sei sicuro che ti veda realmente in quanto i suoi occhi sono chiusi. Un'altra creatura simile alla prima si sta lavando nei pressi di una porta: è tutta pelle e ossa, ha il viso lungo e anche i suoi occhi sono chiusi. Un gruppo di giovani maschi della stessa specie si sta aggirando lì intorno, parlano tra loro e danno calci alle pietre che incontrano nel vicolo. Uno di loro ti 'vede' e lo dice agli altri: ciò potrebbe crearti problemi. Vuoi proseguire come se niente fosse augurando loro buona giornata quando li incontri (vai al **286**), vuoi continuare a camminare, ma stando pronto a difenderti nel caso che ti attacchino (vai al **121**) o preferisci prendere una strada laterale per evitarli (vai al **24**)?

133

Dopo aver camminato per un po' arrivi in un quartiere di artigiani, commercianti, artisti e tessitori che espongono le loro merci davanti alle capanne. Ti fermi a dare un'occhiata (vai al **3**) o prosegui (vai al **137**)?

134

All'interno di un armadio che si trova in un angolo della stanza trovi due recipienti di vetro, ciascuno recante un'etichetta. Il primo contiene una pozione medicinale; il secondo è una fialetta che contiene della

colla di cui il Fabbricante di Catene si serve per aggiustare le sue catene più delicate. Puoi prendere i due recipienti e lasciare la capanna (vai al **9**) o puoi continuare a cercare. Se decidi di cercare qualche altro oggetto interessante tenta di nuovo la Fortuna. Se sei fortunato vai al **235**, se sei sfortunato vai al **19**.

135

Andando avanti trovi una strada in salita ai bordi della quale della gente sta preparando il mercato. Aspetti per vedere che cosa si vende (vai al **226**) o preferisci proseguire (vai all'**83**)? Se sei a corto di soldi puoi entrare in un grande edificio posto sul lato sinistro della strada, con un'insegna che dice: «Sala da gioco di Vlada». Vai al **56**.

136

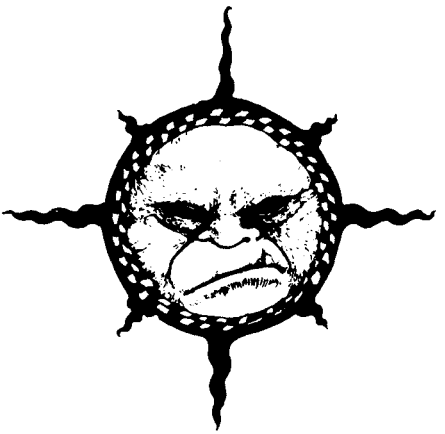
Ora hai potuto osservare il combattimento. Desideri essere tu il prossimo sfidante, per vincere il premio che ammonta a 15 Pezzi d'Oro? Se è questo che vuoi vai all'**82**, altrimenti devi lasciare la festa (vai al **263**).

137

Prosegui lungo la strada finché non raggiungi un incrocio a forma di Y dove prendi la direzione nord. Vai al **191**.

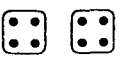
138

Prosegui per un po' finché non arrivi ad un gruppo di piccole capanne. Passando davanti a queste abitazioni osservi delle strane creature che stanno svolgendo le loro consuete attività, quando inciampi in un corpo che giace bocconi in un rigagnolo: potrebbe trattarsi di un mendicante addormentato, o di qualche ubriacone pieno come una botte. Ti fermi a vedere se ha bisogno di aiuto (vai al **256**) o lo ignori e prosegui (vai al **239**)?



139

Dopo un po' arrivi nei pressi di una piccola cappella, dalla quale provengono dei rumori che ti fanno intuire che c'è una riunione. Vuoi entrare per vedere di cosa si tratta (vai al **187**) o prosegui per la tua strada (vai al **165**)?



140

Ti trovi davanti ad una solida porta di quercia, decorata con delle elaborate incisioni. Nel mezzo della porta c'è un grande battaglio d'ottone del quale ti servi per bussare tre volte. Dopo qualche momento la porta si apre e compare un uomo anziano, vestito con una toga; una strana creatura, simile ad una lucertola, sta rannicchiata ai suoi piedi. Sebbene un po' trepidante, lo saluti ed egli ti ricambia gentilmente. Sembra proprio che non sia un tipo ostile e infatti ti permette di entrare, ma a patto che tu deponga le armi. Gliele porgi (vai al **229**) o entri con la forza (vai al **95**)?

141

Nello stesso momento in cui gli baci le labbra i suoi occhi si aprono, e sempre tenendo la bocca chiusa ti dice in tono gentile: «Non sei un mio fedele, straniero, ma hai compiuto il rituale come si deve, quindi risponderò ad una domanda». Che cosa gli chiedi? Il nome di qualcuno che conosce la formula per aprire la grande porta nord (vai al **31**)? Che cosa ti tiene in serbo il destino durante il viaggio verso le Baklands (vai al **266**)? Come si chiama il dio del canto (vai al **101**)? Qual è il modo migliore per evitare le guardie della porta nord (vai al **193**)?

142

Pronunci la formula magica e attendi. Un brivido ti percorre la schiena quando senti uno scricchiolio che proviene dalla porta, ma invece di vederla aprirsi ti accorgi che una nuvola di fumo, proveniente da una scatola di legno che si trova sopra la porta, prende la forma di un fantasma che si mette a saltare come una

marionetta. Resti a guardarlo a bocca aperta finché, tutt'a un tratto, si precipita su di te e, senza darti il tempo di reagire, ti avvolge completamente. Cominci subito a tossire e a sudare e capisci di aver a che fare con un Fantasma Solforoso che ti sta soffocando coi suoi vapori velenosi. Eri stato avvertito: la grande porta di Kharé è ben protetta, e chi tenta di aprirla senza essere iniziato rischia la vita. Tu l'hai persa ora...

143 *(fig. 14)*

Ti sequestrano lo zaino e l'arma, e ti rinchiudono in una cella sorvegliata da una delle guardie Occhi Rossi. Hai un compagno di cella, un piccolo Elvin di umore gaio che ti saluta e ti dà il benvenuto nella tua nuova casa. È originario della valle degli Elvin, situata tra le colline Shamutanti, e poiché si trova in prigione da diversi mesi è ben felice di avere finalmente un po' di compagnia. Gli chiedi come mai non è ancora riuscito ad evadere, visto che gli Elvin sono creature magiche. Allora scrolla tristemente il capo e ti spiega che all'interno della prigione nessuno dei suoi incantesimi fa effetto; sospetta che un incantesimo disturbatore intercetti le sue formule e le neutralizzi. Durante il viaggio potresti aver trovato una chiave che serve ad aprire la serratura della cella. In questo caso aspetta che le guardie si siano addormentate e poi usala per scappare andando al paragrafo che porta il numero della chiave. Se non la possiedi ti resta un solo modo per fuggire e cioè ricorrere all'aiuto di Libra. Se non l'hai ancora fatto vai al **30**, altrimenti resterai nelle carceri di Kharé per il resto dei tuoi giorni...

(fig. 14) Hai un simpatico compagno di cella

144

Arrivi ad un incrocio dove puoi proseguire diritto (vai al **165**) o svoltare a destra (vai al **120**). Che strada prendi?

145

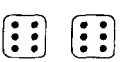
La creatura si china sul tavolo e appoggia il mestolo e il cucchiaio. La minacci con l'arma e le ordini di darti la scatola che hai visto sotto il tavolo (vai al **273**) o fingi di dimostrarti amichevole chiedendole se puoi comprare qualcosa da mangiare (vai al **283**)?

146

La statua di bronzo ti osserva mentre getti alcune monete tra le offerte: è divisa tra il desiderio di attaccarti e la curiosità di sapere quanto hai depositato ai suoi piedi. Puoi approfittare di quest'attimo di esitazione per scappare in una delle strade adiacenti. Ti metti a correre in direzione dell'uscita della città (vai al **104**) o svolti a destra dell'incrocio verso la sala da gioco di Vlada (vai al **56**)?

147

Impugni l'arco e senza perdere un istante scocchi una freccia, mirando al ripugnante cranio del tuo avversario. Lancia entrambi i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se questo è minore o uguale al tuo punteggio di Abilità colpisci il bersaglio; se invece è maggiore lo manchi. Hai in mano l'unica arma con cui è possibile ferire il malefico Spettro della Morte. Questa creatura è un morto vivente e può ve-



nire annientata solo con delle armi d'argento, e le tue frecce hanno la punta di questo metallo. Ogni colpo che andrà a segno gli farà perdere 2 punti di Resistenza. Conduci il combattimento come di consueto, ma ogni volta che la tua Forza d'Attacco supera quella della creatura tira i dadi e confrontali con la tua Abilità regolandoti come ti è stato indicato qui sopra. Disponi di 10 frecce, e se non riesci ad abbattere lo Spettro della Morte prima di averle esaurite puoi considerarti morto.

Spettro della Morte Abilità 9 Resistenza 8

Se lo uccidi, vai al **54**.

148

Segui la strada in direzione della grande porta nord. Ormai hai lasciato alle spalle la città e riesci già a vedere le grandi mura che si ergono davanti a te. Tra il posto in cui ti trovi ed il cancello c'è solo un edificio, con un aspetto molto solenne. Ti avvicini e ti accorgi che si tratta di un grande tempio situato su un lato della strada. È proprio uno spettacolo da non perdere: dei totem eretti in onore degli antichi dei sono allineati sul piccolo sentiero che conduce al tempio; l'edificio è a forma di piramide ed è tanto alto che sembra toccare il cielo; degli splendidi bassorilievi e delle sculture di metallo circondano ogni piano del tempio, e attorno alla porta delle immagini scolpite nella roccia sembrano vegliare su questo luogo sacro. Desideri entrare nel santuario di Courga (vai al **73**) o preferisci proseguire in direzione della grande porta nord (vai al **109**)?

149

Al bazar c'è una grande varietà di articoli, e questi oggetti ti sembrano particolarmente interessanti:

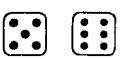
Dei guanti d'armatura	5 Pezzi d'Oro ciascuno
Una bottiglia contenente la Pozione del Mistero	2 Pezzi d'Oro
Provviste	3 Pezzi d'Oro per pasto
Un favo di cera d'api	2 Pezzi d'Oro
Una fialetta piena di polvere	3 Pezzi d'Oro

Decidi gli oggetti che vuoi comprare (puoi prenderne quanti desideri) e vai al **199**. Se non ne vuoi neanche uno continua andando al **170**.

150

Ti siedi accanto a loro sul bordo del tappeto, e loro ti passano la pipa sfoderando un sorriso stupido. Tiri alcune boccate di fumo e ti metti in posizione comoda. La pipa passa di mano in mano e ben presto tutti e quattro vi ritrovate a guardare fisso nel vuoto. Ti senti la testa leggera, ma l'erba ha degli effetti imprevedibili. Tira un dado per vedere cosa ti succede:

1 - L'effetto è piacevole e rilassante: guadagni 2 Punti di Resistenza.
2 - Ti senti molto sicuro di te: guadagni 1 punto di Abilità nel prossimo combattimento.
3 - Ti viene sonno e ti assopisci per una ventina di minuti.
4 - Non puoi resistere all'impulso di fare qualcosa di irrazionale: dai 1 Pezzo d'Oro a ciascuno degli Elfi.



(fig. 15) Rappresenta una specie di essere umano

5 - Sei preso da un attacco di paranoia: perdi 1 punto di Resistenza e 1 punto di Abilità (che dovrai dedurre nel prossimo combattimento).
6 - Diventi violento e sfoderi l'arma: vai al **58**.

Se non hai fatto 6 vai al **242**.

151

Impugni l'arma e affronti la creatura. Quando il raggio di luce la illumina, capisci che si tratta di uno Spettro della Morte. Devi combattere:

Spettro della Morte Abilità 9 Resistenza 8

Appena gli infliggi il primo colpo vai al **189**.

152

Per la tua generosità ti premierò:
dammi una moneta, e la salute ti darò.

Desideri gettare un'altra moneta (vai al **295**) o preferisci rimetterti in cammino (vai al **319**)?

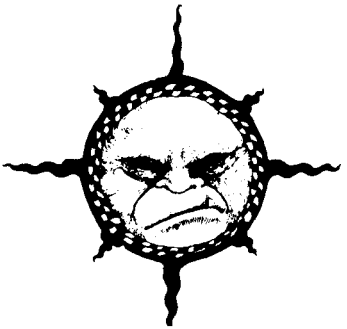
153 *(fig. 15)*

Dopo un breve tratto passi davanti ad una capanna isolata, col tetto di paglia. Una statua davanti all'entrata attira la tua attenzione: rappresenta una specie di umano con gli arti lunghi e sottili, con le mani giunte davanti al viso come se stesse pregando. Questa singolare statua suscita in te un vivo interesse, ma sei ancora più attratto dal medaglione che le pende dal collo. Ti sembra un oggetto troppo prezioso per essere lasciato incustodito, in balia del primo venuto; e chissà che non abbia anche poteri magici! Cosa vuoi fare?

Esamini la statua più da vicino? Vai all' **8.**
Entri nella capanna che sta dietro la statua? Vai al **27.**
Non cedi alla tentazione e prosegui? Vai al **137.**

Ti servi di una formula?

MAG	FAR	GOB	FOF	SUS
482	**413**	**359**	**429**	**472**



154

Alla fine qualcuno appare alla porta: lo riconosci immediatamente, è il vecchio che avevi incontrato nella sala delle guardie: «Ah, così sei caduto nella trappola del nostro Fabbricante di Catene! Puoi proprio ritenerti fortunato; se ti avesse trovato lui . . ». Il vecchio accetta di liberarti dalla rete a patto che tu restituisca i 3 Pezzi d'Oro e le bottigliette che hai appena rubato. Glieli restituisci ed egli ti libera. «Ora faresti meglio ad andartene» dice, «prima che il Fabbricante di Catene sia di ritorno». Lo ringrazi per l'aiuto e lasci la capanna. Vai al **9.**

155

Cerchi disperatamente di colpirlo alla cintola, ma evidentemente non è questo il suo punto debole. La statua ti osserva, poi lascia cadere le mani su di te e ti stritola contro il suo corpo. La tua Abilità totale è uguale o superiore a 10? In questo caso riesci a sopravvivere, ma devi ridurre la tua Abilità a 5 punti. Se la tua Abilità è inferiore a 10, crolli al suolo perdendo conoscenza e la statua ti dà il colpo di grazia mentre sei ancora privo di sensi. Se sei riuscito a sopravvivere devi affrettarti a fare qualcosa per evitare un altro attacco: getta tutto l'oro che possiedi ai piedi della statua e corri al **146**.

156

Alzi la mano e accetti la sfida. «E chi è il tuo dio, straniero?» chiede il sacerdote. Glielo dici. «Libra, la dea della giustizia? Non so nulla di lei» replica, «ma ti accorgerai che Slangg è una divinità molto potente: vediamo se Libra ti aiuterà nella prova. Se risponderai correttamente alla mia domanda potrai chiedermi ciò che desideri, ma in caso contrario dovrai abiurare Libra e diventare un seguace di Slangg. Sei d'accordo?». Annuisci e gli dici di farti la domanda. «Piedegrande il Vecchio camminò a sud per seicento metri attraverso campi d'avena, a est per quattrocento metri attraverso campi di mais, poi a nord per un chilometro attraverso campi di frumento e infine a sud-est per altri ottocento metri attraverso campi di fieno. Hai capito? Sei pronto per la domanda?». Quando ti senti pronto vai al **301**.

157

Quanto offri?

1 Pezzo d'Oro per ciascuno?	Vai all' **80**.
3 Pezzi d'Oro per ciascuno?	Vai al **287**.
5 Pezzi d'Oro per ciascuno?	Vai al **113**.

Se non hai almeno 1 Pezzo d'Oro per ciascuno di loro devi andare al **26** e pronunciare una formula, altrimenti non puoi proseguire.

158

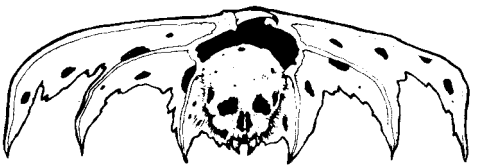
Lasci prudentemente la capanna e dai un'occhiata alla strada: non c'è nessuno in vista. Ora devi ritrovare la strada principale e proseguire. Vai all'**89**.

159

Perdi 2 punti di Resistenza per essere rimasto sveglio tutta la notte. All'alba ti rimetti in cammino. Vai al **267**.

160

Ti avvicini al centro di Kharé: le capanne e le abitazioni sono più raggruppate e le strade più sporche. Strane creature si accalcano nelle vie e ti guardano mentre passi. Arrivi ad un incrocio dove puoi svoltare a sinistra (vai al **202**) o proseguire in direzione del porto (vai al **165**). Che strada prendi?



161

Non sa niente della formula magica della grande porta nord, e inoltre è molto seccato per aver dovuto interrompere il lavoro a causa tua. Ora puoi andartene (vai al **9**), oppure devi attaccarlo se vuoi perlustrare la stanza (vai al **119**).

162

L'arco e le frecce, l'acciarino e l'antidoto contro i morsi di serpente non hanno alcun potere particolare. Lo spadone è difficile da maneggiare, ma colpendo con esso il tuo avversario gli infliggerai delle ferite più gravi del solito: quando lo userai dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Forza d'Attacco, ma in compenso se ferisci il nemico gli farai perdere 3 punti di Resistenza invece dei soliti 2. Ora puoi lasciare il mercato andando all'**83**.

163

Poi cosa baci? La fronte (vai al **314**); l'occhio destro (vai al **2**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); o le labbra (vai al **231**).

(fig. 16) Una bianca figura spettrale

164 *(fig. 16)*

Scendi le scale lentamente. Le pareti sono umide, un disgustoso odore di muffa riempie l'aria e l'unico rumore che si sente è quello dell'acqua che cade goccia a goccia sul pavimento. Arrivato ai piedi della scala ti trovi in una grande sala tenebrosa, rischiarata solamente da un raggio di luce che proviene dalla scala. Al centro della sala c'è una bara; ti avvicini per vedere di cosa si tratta, ma uno scricchiolio ti fa sussultare. Il coperchio della bara si sta muovendo! Con lo sguardo allucinato vedi che si apre lentamente finché un movimento alla tua sinistra ti fa voltare di scatto: una figura bianca e spettrale esce da una nicchia e avanza verso di te! Sei in un tale stato di choc che non riesci nemmeno a pronunciare una formula magica. Sfoderi l'arma (vai al **99**) o risali di corsa le scale e fuggi dalla cappella (vai al **16**)?

165

Cala la notte, e poiché non hai intenzione di trascorrerla per le strade di Kharé fermi una passante e le chiedi se da quelle parti c'è una locanda. «Dirigiti verso il porto» ti dice, «la locanda è da quella parte. Ma fai in fretta, straniero, che presto sarà buio». La ringrazi per l'aiuto e riprendi il cammino. Alla fine trovi «Il Riparo del Viaggiatore» ed entri. Vai al **110**.

166

Questo zaino è più capiente del tuo; puoi sostituirlo al vecchio. Con lo zaino nuovo potrai trasportare un numero maggiore di oggetti, e se riceverai istruzioni del tipo «Se desideri portare con te questo oggetto devi lasciarne un altro» potrai ignorarle e prenderti il nuovo oggetto senza dover rinunciare a niente. Vai al **264**.

167

Hai ricevuto un Talismano della Fortuna. Finché conservi questo oggetto puoi sottrarre 1 punto dai dadi quando tenti la Fortuna. Se sei già in possesso di un Talismano della Fortuna non puoi raddoppiare l'effetto. Ora lascia la tenda e rimettiti in cammino andando al **160**.

168

Ispezioni tutte le nicchie per vedere se c'è qualche nascondiglio o qualche passaggio segreto, ma non trovi niente. Desideri esaminare gli ornamenti per trovare qualcosa da rubare (vai al **205**) o ti avvicini all'altare (vai al **122**)?

169

Cerchi di aprire la porta dell'edificio: è chiusa, ma la chiave è ancora sulla serratura. La giri, apri la porta ed entri, ma appena fai qualche passo essa si chiude dietro di te e la chiave gira nella toppa. Sei prigioniero! Vai al **254**.

170

Hai intenzione di andartene prendendo la strada che hai davanti (vai al **153**) o preferisci andare ad unirti alla folla che sta guardando il combattimento (vai al **185**)?

171

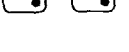
Abbassi la maniglia: la porta è aperta, ma forse è meglio avvisare che stai entrando. Chiedi permesso (vai al **90**) o spalanchi la porta per prendere di sorpresa chiunque si trovi nella capanna (vai al **75**)?

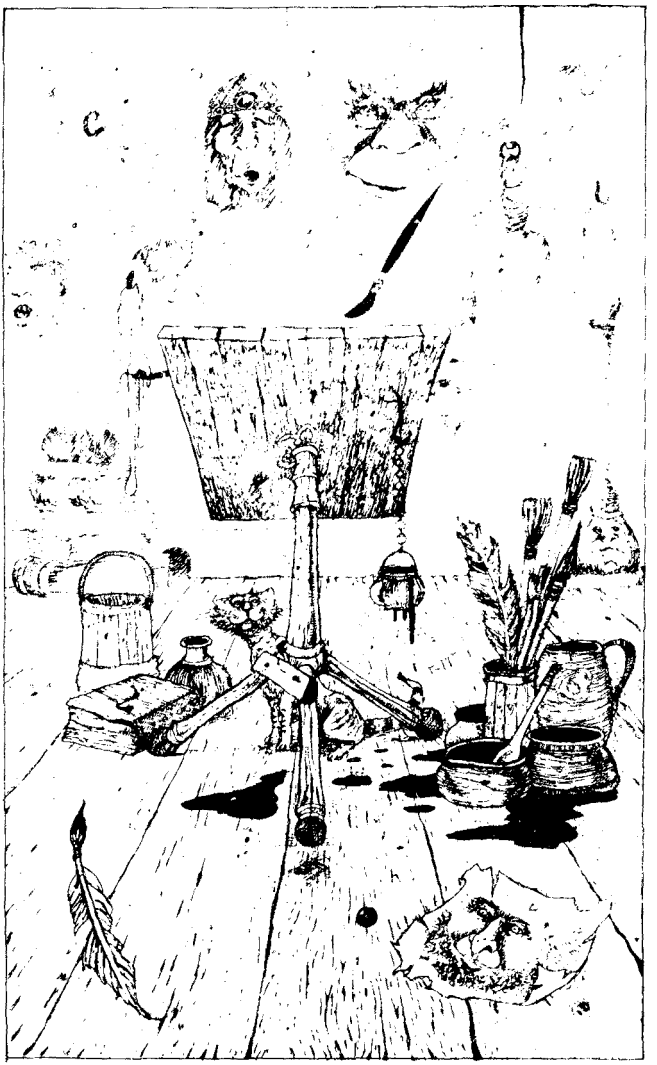
172

Non fai in tempo ad avvicinarti alla porta che essa si apre bruscamente. Ti appare un vecchio vestito con una toga scura, accompagnato da un animale simile ad una lucertola che sta accoccolato ai suoi piedi. Il vecchio è furioso e ti domanda il motivo della tua intrusione nel suo giardino. Nervosamente cerchi di spiegargli che avevi provato a bussare alla porta principale, ma siccome nessuno aveva risposto pensavi che il posto fosse disabitato. Sei stato convincente? Tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se il numero uscito è minore o uguale all'Abilità vai al **53**; se è maggiore vai al **194**.

173

L'uomo si adira. «Che razza di ingrato!» grida. «Non puoi rifiutare la mia ospitalità. Bevi una birra insieme a me o non lascerai la mia casa da vivo!». Riprendi in considerazione l'invito e accetti il boccale di birra (vai





(fig. 17) Un pennello guidato da una mano invisibile

al **34**) o preferisci combattere, se necessario, per fuggire (vai al **223**)?

174

Ti trovi in una strada senza uscita: devi fare dietro front e ritornare sui tuoi passi. Che strada prendi?

La prima a sinistra, la prima a destra, la prima a destra, la prima a sinistra, la prima a destra?	Vai al **298**.
La prima a destra?	Vai al **42**.
La terza a sinistra, la prima a destra?	Vai al **77**.

175

Davanti alla porta stazionano delle pattuglie formate da tre guardie. Ti fermi nei pressi di un albero e aspetti il momento più opportuno per avvicinarti: quando c'è solo una pattuglia davanti al cancello decidi di incamminarti verso la porta. Subito le guardie ti guardano con aria sprezzante, ed il più alto dei tre esclama: «La porta è chiusa, semplicione, quindi alza i tacchi e torna in città». Non osi combatterli poiché i loro commilitoni saranno presto di ritorno. Tenti di corromperli (vai al **157**) o ricorri alla magia (vai al **26**)?

176 *(fig. 17)*

Entri nella capanna dove altri quadri dell'artista ornano le pareti della stanza. Al centro c'è un cavalletto, davanti al quale un pennello si agita furiosamente sopra una tela (che tu non puoi vedere) come guidato da una mano invisibile. Attraversi la stanza per andare a vedere il quadro e scopri che il pennello sta ritraen-

do te! Desideri aspettare che sia finito e magari acquistarlo (vai al **67**); fermi il pennello prima che finisca il ritratto (vai al **44**), o lasci la capanna (vai al **137**)?

177

Rimani raggelato quando, tastando la borsa, ti accorgi che è vuota! Il borsaiolo si è preso tutto il tuo oro ed ora non ti resta neanche uno spicciolo. La folla comincia ad innervosirsi e decidi che è meglio andarsene. Ti dirigi verso la pista da ballo (vai al **261**), vai a vedere se il campione ha trovato uno sfidante (vai al **33**) o lasci la festa (vai al **263**)?

178

La guardia, un tipo ben piantato e armato di tutto punto, appare davanti alla porta. «Chi va là?» ruggisce. Gli dici che desideri entrare per far visita a tuo padre, gli dai un falso nome e gli racconti che vieni da Dumphus. Ti dà ordine di attendere mentre consulta l'ufficiale di giornata. Puoi fare come ti dice e aspettare (vai al **225**) o puoi cercare di corromperlo con 2 Pezzi d'Oro perché ti faccia entrare senza fare domande (vai al **59**).

179

Altri corpi privi di sensi vengono gettati nella stiva, ma non vedi arrivare nessun membro dell'equipaggio. Dopo alcune ore senti dei rumori che provengono dall'alto e capisci che la nave sta per salpare; ormai è impossibile fuggire. Lentamente l'imbarcazione prende il largo segnando il tuo destino: diventerai uno degli schiavi della galera, e la ricerca della Corona dei Re deve venire abbandonata ...

180

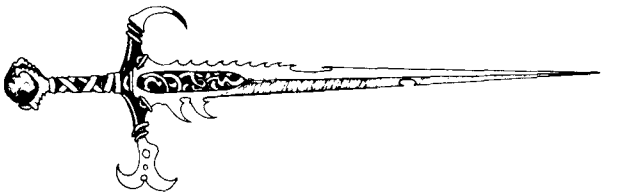
Ti dicono che vengono dalla casa di un erudito, dove hanno appena terminato una lezione; l'erudito è il loro maestro e la sua abitazione non è molto distante. Vai al **329**.

181

Trovi 3 Pezzi d'Oro in una piccola scatola posata sul tavolo; puoi prenderli. Ora puoi lasciare la stanza (vai al **9**) o puoi continuare a cercare. Se decidi di proseguire nella ricerca devi tentare nuovamente la Fortuna: se sei fortunato vai al **134**; se sei sfortunato vai al **19**.

182

Trovi una placca di metallo fissata sul ginocchio! Senza perdere tempo inserisci l'arma sotto la placca e fai leva. Prima che la gigantesca creatura possa reagire fai saltar via il pezzo di metallo e un getto di gas si sprigiona dall'apertura, come se fosse stata aperta una valvola. La statua è ormai priva dello spirito che la animava, barcolla per qualche istante per poi cadere a faccia in giù. Hai vinto e ti sei arricchito di 18 Pezzi d'Oro! Guadagni 2 punti di Fortuna. Ora pensi di prendere la strada a sinistra per dirigerti verso l'uscita della città (vai al **104**), o vai a destra in direzione della sala da gioco (vai al **56**)?



183

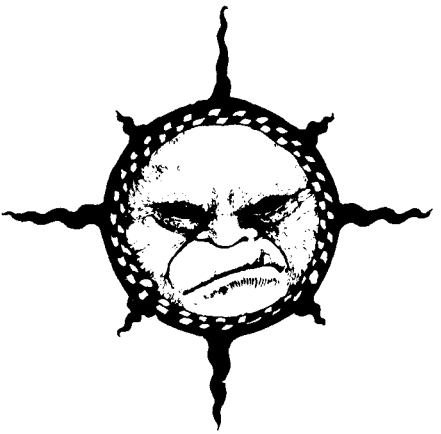
Il cavallo scalpita nervosamente mentre ti avvicini, e assume un'aria inquieta. Puoi tentare di parlargli (vai al **128**), di saltargli in groppa (vai al **49**) o puoi lasciarlo in pace e proseguire per la tua strada (vai al **237**).

184

Svolti alla prima a sinistra, ma ti accorgi di essere finito in un vicolo cieco. Il rumore dei passi alle tue spalle si fa sempre più distinto; appena le creature avranno svoltato l'angolo dovrai combatterle. Vai al **103**.

185

Può darsi che mentre eri al bazar il combattimento sia finito. In questo caso ti rimetterai in marcia. Tira un dado: se il numero uscito è dispari vai al **98**, se è pari vai al **153**.



Vi mettete a sedere, ed egli ti chiede di parlargli di te e dei posti che hai visitato. Gli rispondi, ma la sua mente sembra distante e non sei affatto sicuro che quello che gli racconti lo interessi veramente. A tua volta gli poni delle domande su Kharé. «Ah, è una città pericolosa» comincia, «posso parlarti a lungo delle insidie di questo porto; ma prima di tutto, gradiresti della birra?». Se accetti di bere con lui vai al **34**; se preferisci andartene vai al **173**.

187 *(fig. 18)*

Entri nella cappella proprio mentre stanno uscendo una donna e un bambino. «È veramente un sant'uomo» dice il piccolo. «Ieri il fratello di Salem, lo storpio, ha risposto alle sue domande e la sua gamba è guarita! Si è messo a correre per la prima volta in vita sua!» Incuriosito da queste parole entri nella sala delle riunioni: numerosi ragazzi e adulti sono seduti per terra, e su un lato della stanza un uomo con i capelli grigi e tutto vestito di bianco sta parlando dall'alto di un pulpito. «C'è qualcun altro che vuole superare la prova di Slangg?» chiede. «Se risponderete correttamente alla mia domanda, Slangg esaudirà uno dei vostri desideri. Se non riuscirete nell'impresa dovrete rinunciare al vostro dio e diventare adoratori di Slangg, il dio della malizia». Desideri sottoporti alla prova? In questo caso vai al **156**, altrimenti devi lasciare la cappella e rimetterti in marcia andando al **165**.

(fig. 18) Sta parlando un vecchio

188

Ti avvicini ad uno dei tavoli per vedere a cosa si gioca. Una dozzina di giocatori stanno facendo una partita a «Predizione», e tu li osservi per qualche istante per imparare le regole. La puntata è di 1 Pezzo d'Oro per ogni lancio dei dadi: si punta su un numero compreso tra 1 e 6 e si tira un dado: se il numero uscito è quello prescelto si guadagnano 10 Pezzi d'Oro. Hai il presentimento che la Fortuna ti sia amica. Se desideri giocare paga 1 Pezzo d'Oro e metti un dito su una delle caselle qui sotto. Tira un dado: se esce lo stesso numero guadagni 10 Pezzi d'Oro, altrimenti perdi la puntata. Hai anche la possibilità di aiutarti tentando la Fortuna. Se sei fortunato hai il diritto di scegliere un secondo numero tra quelli che non hai scelto. Fallo prima di tirare il dado. Se esce questo secondo numero, potrai ignorarlo e tirare di nuovo il dado aumentando così la probabilità che il tuo numero esca. Non si può puntare più di 1 Pezzo d'Oro a partita, e si può tentare la Fortuna solo una volta a partita. Puoi giocare fino a cinque volte, poi devi lasciare la sala poiché non devi perdere di vista la tua missione! Quando hai finito vai al **39**.

189

Questa creatura è un morto vivente. Ha una forza fuori del comune, e le armi ordinarie non sono in grado di ferirlo; infatti la tua arma attraversa il suo

corpo senza provocare alcun danno. Continui a combattere:

Spettro della Morte Abilità 9 Resistenza 8

La prossima volta che la tua Forza d'Attacco sarà superiore alla sua non riuscirai a ferirlo, ma sarai in grado di tenerlo a distanza quanto basta per poter architettare una nuova tattica. Quando ciò succede tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **38**; se sei sfortunato devi continuare a combattere, ricorrendo nuovamente alla Fortuna la prossima volta che la tua Forza d'Attacco sarà superiore alla sua.

190

L'uomo incaricato di prendere le scommesse passa vicino a te; gli chiedi come sono le quote. «Sei in vena di giocare, eh?» ti dice in tono canzonatorio. «Tre a uno sullo sfidante e uno a tre sul campione. Fai il tuo gioco». Puoi puntare la somma che desideri sul Barbaro o sull'Orco. Per ogni Pezzo d'Oro puntato sul Barbaro ne riceverai 3, se sarà lui il vincitore; ma per 3 Pezzi d'Oro puntati sull'Orco ne riceverai 1, se sarà lui a vincere. È inteso che se l'avversario scelto da te vince il combattimento recuperi il denaro puntato: cioè se hai puntato 3 Pezzi d'Oro sull'Orco ne avrai quattro, con un guadagno di 1 Pezzo d'Oro. Punta, se vuoi, poi vai al **234**.

191

Arrivi ad un incrocio nel quale convergono diverse strade. Puoi proseguire diritto (vai al **297**) o svoltare a destra (vai all'**84**).

192

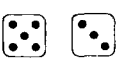
Mentre sfoderi l'arma si mettono a ridere. Uno di loro apre gli occhi e un raggio infuocato ti colpisce al polso, facendoti cadere l'arma e provocandoti delle bruciature (perdi 2 punti di Resistenza). Le creature avanzano verso di te e ti circondano: non ti resta altro che arrenderti. Raccolgono l'arma e ti conducono nei pressi di un edificio quadrato, dove ti fanno entrare. Poi parlano con un'altra creatura uguale a loro, ma un po' più anziana, che sembra essere il carceriere, e ti rinchiudono in una cella. Vai al **143**.

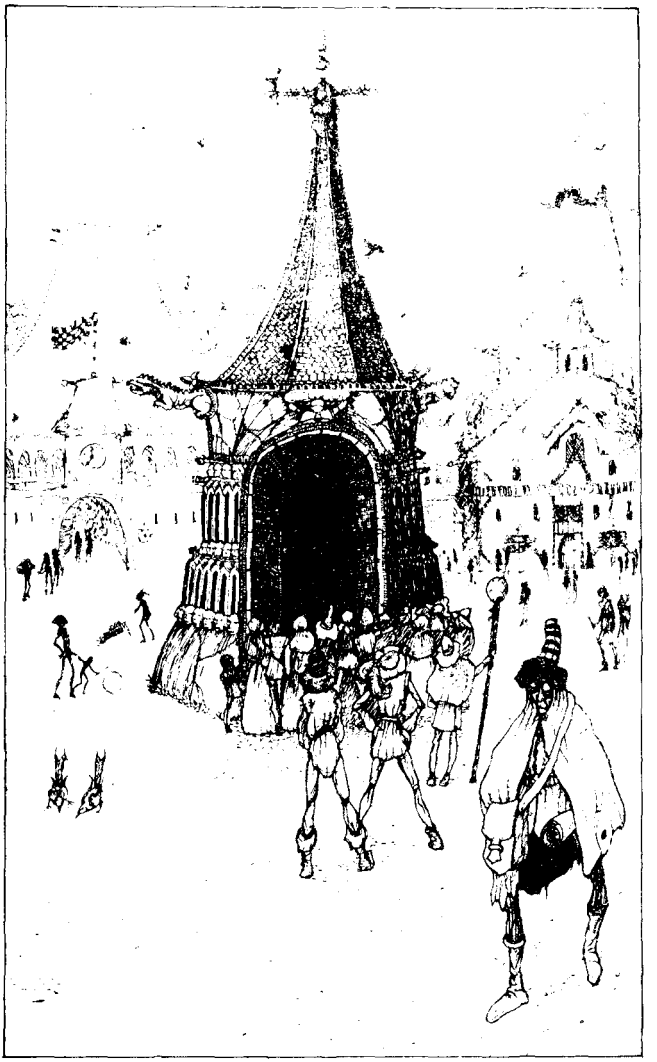
193

Il dio ti parla attraverso la bocca del suo idolo. «Le guardie della porta nord sono una banda di indisciplinati. Mal te ne venga, se dovrai avere a che fare con loro! È gente senza scrupoli che si preoccupa più dei propri interessi che della sicurezza della città. Potrai distrarli con un incantesimo, oppure offrendo loro 3 Pezzi d'Oro ciascuno perché si voltino dall'altra parte quando ti avvicinerai alla porta». Prendi nota dell'informazione e lasci il tempio. Vai al **109**.

194

L'uomo non crede a una parola di quanto gli hai detto, e ti accorgi che sta per arrabbiarsi. Per dimostrargli che non hai cattive intenzioni, mentre tenti di convincerlo a parole gli porgi l'arma, ma lui ha già preso la sua decisione. Vai al **95**.





(fig. 19) Al centro c'è una specie di monumento

195

Frughi nelle tasche del Fabbricante di Catene e ci trovi 10 Pezzi d'Oro. Evidentemente il commercio di catene è un'attività molto redditizia in questa città. Nella sua tasca c'è anche una calotta piegata con cura che potrà esserti utile per i tuoi incantesimi. Uscendo sfiori una catena di un colore opaco che ti piace particolarmente; decidi di prenderla. Guadagni 1 punto di Fortuna. Vai al **203**.

196

È meglio che te ne vai in fretta, poiché i Mangiatori di Melma usano spostarsi in gruppo ed è possibile che ce ne siano altri nei dintorni. Da che parte vai?

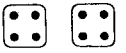
La prima a sinistra?	Vai al **298**.
La prima a destra, la prima a sinistra, la seconda a sinistra, la prima a destra?	Vai al **174**.
La prima a sinistra, la prima a destra, la seconda a sinistra?	Vai al **42**.

197

Uscendo vedi della gente che sta preparando il mercato. Puoi andare a curiosare tra le bancarelle (vai al **226**) o continuare lungo la strada che porta fuori di Kharé (vai all'**83**).

198 *(fig. 19)*

A poco a poco il sole del mattino sveglia gli abitanti di Kharé. Prosegui lungo la strada finché non giungi ad una piazza, al centro della quale delle strane creature si stanno aggirando attorno ad una specie di monu-



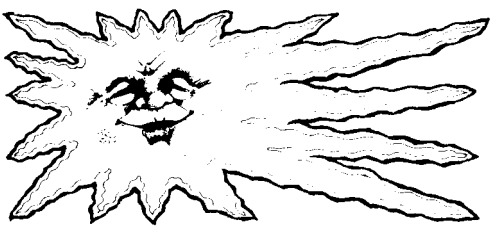
mento. Ti incammini in quella direzione per dare un'occhiata più da vicino. Il monumento è un edificio coperto da un grande arco, e deve contenere qualcosa di molto importante a giudicare da come i visitatori guardano all'interno. Questi spettatori sono degli strani individui: sono magri e ossuti, hanno il viso lungo e affilato e tengono sempre gli occhi chiusi. Ti avvicini ancora un po' per guardare meglio il monumento (vai al **204**) o preferisci evitarlo e ti incammini verso il lato opposto della piazza (vai al **50**)?

199

Se hai comprato le provviste puoi metterle nello zaino per mangiarle più tardi. La cera d'api contenuta nel favo non ha proprietà particolari, ma puoi prenderla ugualmente perché potrà esserti utile per realizzare alcuni degli incantesimi. In questo favo ce n'è molta, e ti durerà fino a missione compiuta. Se hai comprato dei guanti d'armatura vai al **210**, altrimenti vai al **272**.

200

Il favo contiene cera d'api in gran quantità; sarà sufficiente per realizzare tutti gli incantesimi in cui serve, fino alla fine della tua missione. Torna al **264**.



201

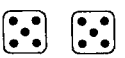
Lasci la pista da ballo. A questo punto puoi dirigerti verso il ring per vedere se il campione è riuscito a trovare uno sfidante (vai al **33**) o puoi lasciare la festa (vai al **263**).

202

Prosegui lungo la strada finché non arrivi ad un altro incrocio dove puoi continuare diritto (vai al **131**) o prendere una nuova strada a destra (vai al **139**). Da che parte vai?

203

Questa catena è veramente un buon affare: ha delle proprietà magiche che la rendono auto-avvolgente e potrai servirtene in combattimento. Ogni volta che ridurrai la Resistenza totale di un attaccante a 3 o meno di 3, potrai ordinare alla catena di gettarsi sulla debole vittima. Essa si attorciglierà attorno all'avversario e lo prenderà in trappola, dandoti la possibilità di avvicinarti e di finirlo senza che si possa difendere. Sfortunatamente non sai come srotolare la catena, perciò potrai servirtene soltanto una volta. Comunque, dopo averla usata, puoi cercare di trovare il meccanismo segreto che ti permette di recuperarla tentando la Fortuna due volte. Se sei fortunato entrambe le volte riesci nel tuo intento e potrai servirtene ancora. Ora *devi lasciare la capanna. Vai al* **9**.

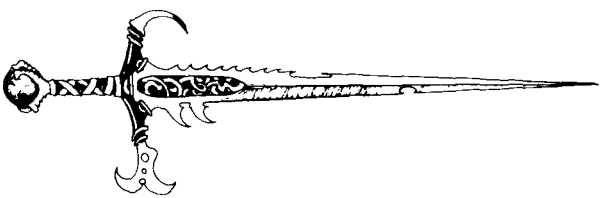


204

Fai qualche passo in direzione del monumento e cerchi di vedere cosa sta succedendo all'interno. «Ehi, non spingere, fai più attenzione » esclama una delle creature. Ti scusi e continui a guardare: riesci ad individuare qualcosa che potrebbe essere una pozza d'acqua luccicante, ma non sei sicuro che si tratti proprio di acqua. Ti chini per assicurartene (vai al **123**), chiedi a una delle creature di che cosa si tratta (vai al **116**) o torni indietro e lasci la piazza (vai al **275**)?

205

Da dove cominci? Il tempio contiene talmente tanti oggetti preziosi che non sai di cosa impossessarti. Sei circondato da sculture, piatti, candelabri e scudi d'oro, ma ti avvii verso un tavolo coperto da una tovaglia di seta, sul quale si trovano una caraffa di cristallo e quattro calici d'oro. Ne prendi uno e lo rigiri tra le mani. Improvvisamente ti accorgi che il mormorio del vento si fa sempre più forte, e guardandoti attorno vedi gli arazzi sbattere contro il muro sotto l'effetto di una violenta corrente d'aria. Levi il capo in direzione dei cornicioni e rimetti immediatamente il calice al suo posto: i quattro demoni si sono voltati verso di te e a poco a poco si animano sbattendo le ali. Fortunatamente appena riponi il calice sul tavolo le cose si calmano, ed essi riprendono la loro posizione abituale. Vai al **122**.



206

La guardia finisce per addormentarsi, e tu apri la porta della cella. Raccogli l'arma e lo zaino, esci dalla prigione e ti metti a correre per la strada. Il piccolo Elvin è evaso con te; ti è molto grato per averlo liberato e intende ripagarti con i suoi poteri magici: infatti pronuncia l'incantesimo della buona sorte che ti permette di riportare la Fortuna al punteggio *iniziale*. Proseguite insieme per un breve tratto finché non giunge il momento di salutarvi. Vai al **135**.

207

«Straniero, non potrò mai ringraziarti abbastanza» dice il mendicante. «Da quando fui colpito dalla cecità questi demoni maledetti non mi hanno mai dato tregua». Parlate ancora un po' e intanto riuscite entrambi a riprendere fiato. «La mia è una storia triste, di un uomo passato dalla ricchezza alla povertà» riprende: «Tre anni fa ero il Settimo Nobile di Kharé, finché la maledizione degli occhi neri non si abbatté su di me...». Lo interrompi per chiedergli se può darti qualche indicazione sulla grande porta nord. «Sì, ho qualcosa da dirti» continua, «poiché un tempo un verso della quartina era affidato a me. Se pensi di uscire da Kharé passando di là, forse potrò esserti d'aiuto. Purtroppo ho perso la memoria, ma penso che la frase fosse: *t'invoco, oh Courga, signore del canto»*, a questo punto si fa esitante, «ma no, non era Courga... Dannazione! *t'invoco, oh*... ma chi? Era uno degli dei... insomma: *t'invoco*..... *signore del canto*, mi dispiace, straniero, non riesco a ricordare di quale degli dei si trattava. Forse lo scoprirai nel tempio di Courga che

si trova un po' più avanti, sempre per questa strada. Lì avrai modo di parlare con il dio della grazia, ma se intendi farlo sappi che rischi la vita. Posso darti solo un altro indizio: l'occhio sinistro mostra la strada. Di più non posso dire». Lo ringrazi e ti prepari a ripartire, ma il cieco aggiunge: «Se stai andando verso le Baklands, forse questo potrà esserti d'aiuto. L'ho conservato per tutti questi anni, ma ormai non mi serve più; non sarò mai in grado di lasciare Kharé, mentre a te sarà sicuramente utile durante il percorso». Ti dà un anello d'argento fatto a forma di serpente che si attorciglia attorno al dito. È convinto che si tratti di un talismano che ti proteggerà dai serpenti. Per sperimentare i suoi reali poteri vai al paragrafo **130** della prossima avventura. Questo anello è indubbiamente un oggetto di valore. Lo ringrazi, raccogli le tue cose e riparti. Vai al **148**.

208

Giri con aria furtiva attorno alla casa, guardando dalle finestre. Da una si vede uno studio con le pareti interamente ricoperte di libri. Evidentemente il proprietario dev'essere un saggio, un erudito o un mago. Torni alla porta d'entrata (vai al **140**) o tenti di sgattaiolare all'interno passando dalla porta posteriore (vai al **172**)?

Ti fermi un attimo per riprenderti dal combattimento; tutto è tornato tranquillo. Improvvisamente senti un rumore che ti fa voltare di scatto: una figura si sta alzando dentro la bara! Questa volta non si tratta del terribile Spettro della Morte, ma di un uomo molto vecchio. «Chi sei?» chiede. «Chi ha messo fine al mio tormento?» Si guarda attorno nella cripta, e i suoi occhi si posano su di te. «Straniero, ti sono debitore» dice, «ormai da troppo tempo pesava su di me questa maledizione. Ero un morto vivente, ma ora la mia anima potrà finalmente morire in pace. Come posso ripagarti?». Gli spieghi allora che hai intenzione di lasciare Kharé e di proseguire attraverso le Baklands. Egli ti dice che non potrai uscire da Kharé senza conoscere l'incantesimo che apre la grande porta nord e che lui conosce un verso della quartina. Te lo dice: *«uno sbuffo di vento solleva d'incanto»*. Gli racconti ancora qualcosa sulla tua missione ed egli ti augura buona fortuna. «Non ho altro modo di aiutarti se non recitandoti alcuni versi che ricordo ancora dai tempi antichi. Ho il presentimento che potranno esserti utili. Ascolta:

Per far dormire l'ariete che non può riposare
devi trovare qualcuno chiamato il Simulatore

Non so bene cosa sia 'l'ariete che non può riposare', ma tieni bene in mente questi versi». Lo ringrazi dell'aiuto ed esci dalla cripta. Guadagni 2 punti di Fortuna. Vai al **16**.

(fig. 20) Il pesce sta parlando

210

Il commerciante ti aveva proposto di acquistare dei guanti d'armatura. Ce ne sono sia di cuoio che di maglia di ferro. Quali compri? Quelli di ferro (vai al **228**) o quelli di cuoio (vai al **238**)?

211

La lama precipita e con un sol colpo ti taglia la gola. La tua avventura finisce così ...

212

Non è questo il suo punto debole. Mentre lo stai ancora cercando la statua alza un piede e lo tiene sospeso sopra di te. Tenta la Fortuna: se sei sfortunato vai al **4**; se sei fortunato vai al **64**.

213 *(fig. 20)*

Esci dalla capanna. I soldati non si vedono più quindi puoi rimetterti in cammino. Dopo un breve tratto arrivi nei pressi di uno stagno. Ci guardi dentro e vedi un pesciolino argenteo che esce da una pietra e si mette a guardarti. Dalle bollicine che escono dalla sua bocca ricavi l'impressione che ti stia *parlando*! Si aggira nei paraggi di un Pezzo d'Oro che probabilmente qualcuno ha gettato nello stagno. Ti chini sopra di lui per vedere se sta veramente cercando di dirti qualcosa (vai al **320**), raccogli il Pezzo d'Oro (vai all'**85**), ti rimetti in cammino (vai al **28**) o pronunci una delle seguenti formule?

HOW	MUD	LAW	MAG	DUD
456	**351**	**375**	**470**	**338**

214

Col fiato sospeso attendi qualche istante per vedere se hai recitato correttamente la formula. Ed ecco che senti uno scricchiolio che diventa sempre più forte. Sospettando una trappola ti guardi in giro con aria inquieta, ma non c'è niente da temere. Al contrario, un raggio di luce entra dalla porta che si sta aprendo! Sei riuscito ad aprire la grande porta nord, e questa parte del tuo viaggio è quasi terminata! Vai al **511**.

215

Se vuoi frugare nella stanza devi prima tentare la Fortuna, poiché muovendoti farai sicuramente rumore con le catene e il Fabbricante potrebbe sentirti. Se sei fortunato vai al **181**, se sei sfortunato vai al **19**. Se non intendi servirti della Fortuna in questa occasione puoi chiamare il Fabbricante di Catene (vai al **280**) o puoi lasciare la capanna (vai al **9**).

216

«Sei in cerca di una locanda per trascorrerci la notte?» dice. «In questo caso *non* svoltare a destra all'incrocio». Lo ringrazi per l'informazione e ti incammini in direzione dell'incrocio ripensando a ciò che ti ha detto. Ricorda che è un incorreggibile bugiardo. Vai al **144**.

217

Getti la moneta; passano alcuni secondi prima che tu senta il tonfo nell'acqua. È evidente che il pozzo è molto profondo. La voce riprende il canto:

Se un'altra moneta riceverò
due tuoi desideri realizzerò

Vuoi gettare un'altra moneta? In questo caso vai al **152**, altrimenti rimettiti in cammino andando al **319**.

218

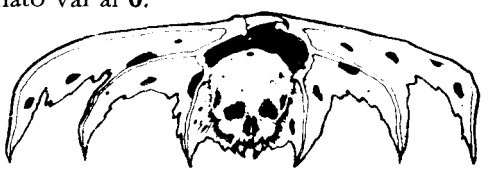
Fai un giro attorno all'edificio e ti domandi quale direzione prendere. Un rumore di passi alle tue spalle ti fa voltare di scatto, ma è troppo tardi: due mani ti afferrano ai polsi. Si tratta di una guardia armata che mentre ti immobilizza ti lancia un'occhiata malvagia. Ti tiene stretto e ti trascina fino alla porta dell'edificio per poi scaraventarti all'interno e chiudere a chiave. Vai al **254**.

219

Una mela di un colore rossastro cade ai tuoi piedi: è un magnifico frutto. Lo raccogli e lo metti nello zaino assieme alle altre provviste. Purtroppo non ti sei accorto che il frutto è completamente marcio all'interno. La prossima volta che aprirai lo zaino per mangiare, ti accorgerai che anche altre provviste sono andate a male. Se hai delle provviste nello zaino allora perdi un pasto; se non ne hai non perdi niente, ma la mela sporca tutto lo zaino. Lasci la tenda e ti rimetti in marcia. Vai al **160**.

220

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **106**; se sei sfortunato vai al **6**.



221

Nel recipiente ci sono 18 Pezzi d'Oro; te ne impadronisci e li metti nella borsa, ma ad un tratto senti uno scricchiolio che ti fa arrestare impietrito: la statua si sta animando e sta agitando le braccia verso di te! Fai un balzo all'indietro e riesci appena in tempo ad evitare un colpo, ma perdi l'equilibrio e cadi a terra. Ti rialzi e vedi che il gigante di bronzo è sceso dal piedistallo e sta avanzando verso di te. Ti servi di un incantesimo (vai al **22**) o lo affronti con le armi (vai al **299**)?

222

Senti una voce familiare che ti saluta dall'altra parte della stanza: «Guarda chi si vede, il mio amico viaggiatore!». Ti volti e riconosci il volto del Flanker, l'assassino. «Amico, non posso trattenermi a lungo con te» dice, e ti accorgi che si sta preparando ad andarsene con due loschi individui, «come ti sono andate le cose da quando ci siamo lasciati? In questo posto potrai riposarti... Sei a corto di liquidi? Io ho appena avuto un colpo di fortuna alla casa da gioco di Vlada. Stasera sono ricco! Tieni, voglio offrirti da bere e da dormire». Ti dà 5 Pezzi d'Oro e aggiunge: «Ma fa attenzione alla birra di questo posto: un boccale ti ristora, due ti rendono allegro, ma tre ti mettono K.O. per tutta la notte! Comunque spero di rivederti presto!». Raggiunge i suoi compagni e se ne vanno tutti e tre tenendosi a braccetto, saltellando e cantando. Sembra proprio che abbiano bevuto due boccali di birra. Torna al **110** per decidere cosa vuoi fare.

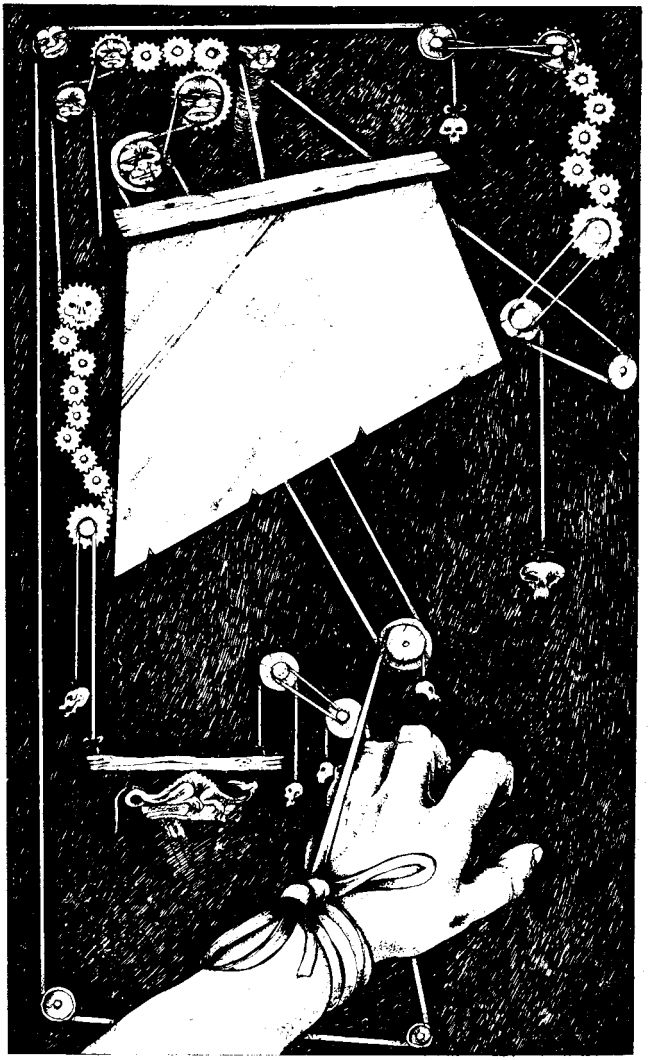
223

Fai un passo verso l'uscita. Egli allora afferra l'arco che tiene appeso alla parete, incocca una freccia e lo punta su di te, esclamando in tono sadico: «Non riuscirai a sfuggire a Vangorn l'Assassino». Puoi sfoderare l'arma e attaccarlo (vai al **13**) o pronunciare una delle seguenti formule:

LAW	DOP	WAL	SUD	GUM
493	**366**	**383**	**509**	**455**

224

Ti metti in cerca di eventuali trappole. Sali le scale che conducono all'altare e ti fermi per osservare un curioso cerchio intessuto nel tappeto. Per provare i tuoi sospetti getti una pietra nel cerchio e sorridi al vederla scomparire. Hai scoperto un passaggio segreto che ti avrebbe di certo ingoiato se ci avessi messo un piede sopra. Ricordati di evitare questa zona. Ora dai un'occhiata in giro per vedere se c'è qualcosa di valore da rubare (vai al **205**), ti avvicini all'altare (vai al **122**) o vedi se c'è qualche segno di vita (vai al **168**)?



(fig. 21) La corda è collegata alla ghigliottina

225

Qualche istante più tardi la guardia riappare, e aprendo una porta nel grande cancello ti fa entrare e ti fa cenno di seguirlo. Vi incamminate sotto una volta e proseguite lungo le mura, ma dopo qualche passo senti delle mani possenti che ti afferrano alla cintola e ti tengono strette le braccia. Ti dimeni invano: tre guardie ti immobilizzano e ti conducono brutalmente in un grande edificio, poco distante dal cancello. Se hai tentato di corrompere la guardia vai al **36**, altrimenti vai al **291**.

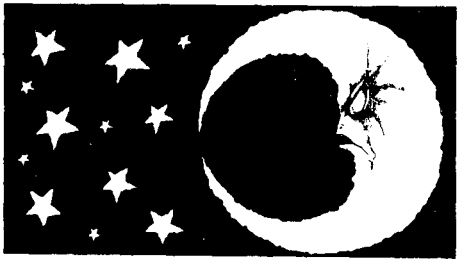
226

Sulle bancarelle del mercato trovi cibo, armi e oggetti di vario tipo. Hai occasione di acquistare provviste per il viaggio al prezzo di 3 Pezzi d'Oro per pasto. Due armi ti tentano: un arco completo di faretra e frecce, offerto a 5 Pezzi d'Oro, e un magnifico spadone a doppia lama per 4 Pezzi d'Oro. Inoltre, in previsione del viaggio attraverso le Baklands, ti farebbero comodo anche un acciarino che costa 3 Pezzi d'Oro, e una bottiglia contenente un antidoto contro i morsi dei serpenti che costa anch'esso 3 Pezzi d'Oro. Compra ciò che vuoi, naturalmente se vuoi comprare qualcosa e se puoi permettertelo; poi vai al **162**.

227 *(fig. 21)*

Fai uno strano sogno: sei stato catturato da un sadico che sta architettando le torture più sofisticate solo per il gusto di vederti soffrire. Ti svegli in un sudore freddo, e rabbrividisci. Sta albeggiando e le prime luci del mattino entrano dalla finestra e rischiarano la

stanza, ma lo spettacolo che ti sta innanzi è agghiacciante: sei completamente immobilizzato sul letto con dei lacci di cuoio, e la lama pesante e affilata di una ghigliottina sta sospesa sopra il tuo collo! Senti una risatina; ti volti per vedere di chi si tratta e incontri gli occhi malvagi dell'albergatore che scoppia in una fragorosa risata. Ha bisogno di carne fresca per il piatto del giorno e spera che sia tu a fornirgliela. Forse non gli va l'idea di ucciderti con le sue stesse mani, o forse gli dà piacere veder soffrire le sue vittime; fatto sta che, qualunque sia il motivo, ti ha lasciato una possibilità di salvarti per mezzo di una corda che ha fissato al tuo polso sinistro. Puoi tirarla o allentarla. L'albergatore scioglie uno dei lacci e ti lascia libero di tirare la corda o di lasciarla andare. A seconda di ciò che farai potrai restare ucciso o salvarti: in questo caso sarai in grado di sederti e di slegarti. Le risate dell'albergatore ti fanno capire che è completamente pazzo e che non ti darà nessun aiuto. Tiri la corda (vai al **211**) o la lasci andare (vai al **15**)?



228

Con i guanti di ferro acquisti un gran senso di sicurezza, e l'arma che tieni tra le mani ti pare più leggera. Sei convinto che con questi guanti la tua abilità di guerriero aumenterà: invece la sensazione causata dai guanti è completamente illusoria e la tua Abilità diminuirà invece di aumentare (perdi 1 punto di Forza d'Attacco la prossima volta che tiri i dadi in combattimento). Dopo aver combattuto ti renderai conto che i guanti sono maledetti e te ne sbarazzerai. Ricordati di seguire quest'istruzione al momento opportuno. Hai comprato anche la fialetta di polvere? Se è così vai al **247**, altrimenti al **259**.

229

Prende la tua arma e la lascia nei pressi della porta. Ti sembra che sia sincero e che si stia comportando amichevolmente; si presenta come Lortag il Vecchio, saggio ed erudito. Lo segui nel suo studio. Vai al **336**.

230

Sotto gli occhi sarcastici delle creature lasci la danza e ti apri un varco tra la folla, ma sei colpito da una ginocchiata alla coscia che ti fa fare una smorfia di dolore. Perdi 2 punti di Resistenza. A furia di spintoni riesci ad uscire dall'assembramento. Vai al **201**.

231

Baci le labbra dell'idolo e nello stesso momento senti uno scatto. Spalanchi gli occhi quando senti una pugnalata alla gola; tenti di gridare, ma il veleno a effetto immediato che c'era sulla punta dell'arma uscita dall'idolo non ti permette di produrre alcun suono. Cadi al suolo e perdi conoscenza. Vieni avvolto dalle tenebre e non ti sveglierai mai più. Il tuo viaggio termina in questo santuario: tale è il prezzo per chi ignora il rituale del bacio di Courga.

232

Ti trovi in un vicolo cieco. Il rumore dei loro passi si fa sempre più distinto: il combattimento è inevitabile. Tienti pronto per quando gireranno l'angolo. Vai al **103**.

233

Proseguendo lungo il sentiero ti accorgi che le capanne diventano più piccole. La strada brulica di nani e di altri piccoli personaggi. Dagli sguardi malevoli che ti indirizzano sembra che non siano affatto ben disposti nei confronti degli stranieri di grandezza normale. Puoi fermarti al mercato del quartiere (vai al **149**) o puoi proseguire per la tua strada (vai al **153**). Ti accorgi che un po' più avanti c'è un piccolo assembramento di persone attorno a due creature che si stanno azzuffando. Se desideri andare a vedere cosa sta succedendo vai al **98**.

234

La lotta inizia. Porta a termine il combattimento tra il Barbaro e l'Orco:

Barbaro	Abilità 7	Resistenza 8
Orco	Abilità 9	Resistenza 12

Se hai puntato su uno dei due, e il combattimento sta andando a suo sfavore, puoi ricorrere a una delle seguenti formule per aiutarlo:

KID	GIG	SUN	DUM	YAG
469	**369**	**416**	**507**	**460**

Dopo il combattimento vai al **136**, ricordandoti di ritirare la vincita se avevi scommesso su uno dei due.

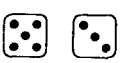
235

Sei fortunato anche questa volta e il Fabbricante di Catene non ti sente, ma non ha lasciato la sua capanna senza protezione. Mentre attraversi la stanza una rete con le maglie di ferro cade dal soffitto e ti intrappola. Ti dimeni per liberarti, ma ottieni l'effetto contrario: più ti muovi più la rete si stringe. Non ti resta che aspettare per vedere cosa accadrà (vai al **154**) a meno che tu non intenda servirti di una formula magica per liberarti:

PEP	HOW	YOB	WAL	RIS
494	**481**	**388**	**353**	**415**

236

Finisci la birra e ti lecchi la schiuma dalle labbra. «Come ti stavo dicendo», prosegue l'uomo, «un'altra



cosa a cui devi fare attenzione sono i trabocchetti che si trovano sull'altra riva dello Jabaji. I nobili abitano nel settore nord, e si proteggono con questi passaggi magici. Se finisci in uno di questi non so proprio dove andresti a finire !». Il tono della sua voce cambia improvvisamente, socchiude gli occhi e ti guarda con aria malvagia: «Ma tu, mio caro amico, non arriverai mai al quartiere nord, perché Vangorn l'Assassino ha scelto la sua prossima vittima». Si mette a ridere forte, e intanto senti una fortissima fitta allo stomaco: sei stato avvelenato! Non ti restano che pochi istanti di vita, a meno che tu non ricorra alla magia:

MAG	DOC	FOF	PEP	VIK
430	**376**	**484**	**406**	**340**

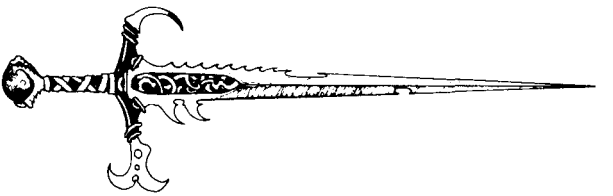
Se non l'hai ancora fatto puoi invocare l'aiuto di Libra (vai al **129**).

237

Prendi la strada di sinistra (vai al **300**) o prosegui diritto (vai al **233**)?

238

Hai acquistato dei guanti dotati di poteri magici; essi avranno effetti benefici sul loro possessore nel momento del bisogno. Indossandoli potrai usufruire dei loro poteri solo quando la tua Resistenza sarà inferiore a 5. In questo caso potrai tirare nuovamente uno dei dadi quando determini la tua Forza d'Attacco. Per esempio, quando tirando entrambi i dadi ottieni un 1 ed un 5, puoi tirare di nuovo il dado con cui hai fatto 1. Prendi nota di questa istruzione per servirtene a tempo debito. Hai comprato anche la fialetta di polvere? Se è così vai al **247**, altrimenti vai al **259**.



239

Lasci questo piccolo villaggio periferico ed arrivi nei pressi di un campo non molto grande, recintato da una palizzata di legno grezzo. Una mezza dozzina di maiali sono raggruppati nel prato, ben distanti da un gruppo di creature riunite attorno ad un fuoco. Scavalchi il recinto e ti avvicini per vedere che cosa sta succedendo (vai al **307**) o ignori il tutto e prosegui per la tua strada (vai al **62**)?

(fig. 22) «Ecco la Cabina della Fortuna!»

240 *(fig. 22)*

Entri nella tenda e un uomo goffo e barbuto ti saluta. «Benvenuto, benvenuto amico mio!» esclama con entusiasmo, anche troppo per i tuoi gusti. «Vediamo un po' cosa potrai vincere oggi. Non si perde mai giocando nell'Onesta Cabina della Fortuna di Hannaò». Ti conduce davanti ad una grande cabina di vetro nella quale ci sono diversi oggetti: gioielli, libri, oro, sacchi e cibo. Una piccola Minimite è rinchiusa lì dentro. «Solo 2 Pezzi d'Oro, amico» dice l'uomo, «e vediamo cosa sceglierà per te la mia minuscola bestiolina!». Se desideri giocare, dagli i 2 Pezzi d'Oro e vai al **318**. Se sospetti che ti stia ingannando, puoi lasciare la tenda e proseguire andando al **160**.

241

Pronunci la formula e aspetti: un brivido ti percorre la schiena quando senti uno scricchiolio che proviene dalla porta, ma invece di vederla aprirsi ti accorgi che una nuvola di fumo, proveniente da una scatola di legno che si trova sopra la porta, prende la forma di un fantasma che si mette a saltare come una marionetta. Resti a guardarlo a bocca aperta finché, tutt'a un tratto, si precipita su di te e, senza darti il tempo di reagire, ti avvolge completamente. Cominci subito a tossire e a sudare e capisci di aver a che fare con un Fantasma Solforoso che ti sta soffocando con i suoi vapori velenosi. Eri stato avvertito: la grande porta di Kharé è ben protetta, e chi tenta di aprirla senza essere iniziato rischia la vita. Tu l'hai persa ora...

242

Cerchi disperatamente di conversare con loro, ma i fumatori sono molto vaghi e ti danno ben poche informazioni utili. Allora chiedi se conoscono un saggio o un erudito che abita in quei paraggi: essi si guardano l'un l'altro con aria inebetita ed uno di loro annuisce indicando con la mano la strada. Ti accorgi che anche continuando la conversazione non otterrai nient'altro, quindi ti rimetti in cammino andando al **213**.

243

Mentre sfoderi l'arma la creatura emette un forte muggito e si precipita su di te: devi affrontare questo Polipoide, che combatte scuotendo violentemente il capo per cercare di raggiungerti con i suoi lunghi tentacoli. Se riuscirà a prenderti ti intrappolerà con essi.

Polipoide Abilità 6 Resistenza 7

Quando l'avversario ti infligge il primo colpo vai al **114**. Se lo sconfiggi senza riportare ferite puoi impadronirti della scatola che sta sotto il tavolo. Vai al **29**.

244

Cammini finché non arrivi ad una curva. A qualche centinaio di metri di distanza puoi vedere un assembramento di persone e di altre creature che stanno in mezzo alla strada. Sono state montate delle tende e ci sono bandierine variopinte appese dovunque. Ti stai avvicinando ad una festa e decidi di proseguire per vedere che cosa si fa. Ti mescoli alla folla, passando da un'attrazione all'altra: un gruppo di musicisti sta suonando un'allegra danza nei pressi di una pista da

ballo, e da un'altra parte un nano sta facendo camminare un orso con una corda. Più in là, su un ring, collocato sotto una tenda, un arbitro sta cercando degli sfidanti per il campione. Desideri:

Osservare i ballerini?	Vai al **261**.
Assistere allo spettacolo dell'orso ammaestrato?	Vai al **269**.
Sfidare il campione?	Vai al **33**.
Andartene dalla festa?	Vai al **263**.

245

Queste persone sono dei bracconieri provenienti da posti diversi e non hanno pregiudizi nei confronti degli stranieri. Ti metti a raccontare delle barzellette e delle storie divertenti e loro sono disposti a dividere il maiale con te. Ti danno una grossa fetta di coscia: accetti volentieri e ti appresti a mangiarla, ma sei costretto a fermarti al primo boccone perché la carne scotta troppo. Lo stomaco ti brucia e sei costretto a piegarti in due, tenendoti la pancia. Perdi 1 punto di Resistenza e inoltre non sarai in grado di mangiare per tutto il resto della giornata (ossia quando ti verrà offerta la possibilità di mangiare non potrai recarti al paragrafo corrispondente). Ringrazi gli uomini riuniti attorno al fuoco e ti rimetti in cammino, con lo stomaco ancora dolorante. Vai al **62**.

246

Si scambiano un'occhiata e scuotono il capo: non hanno mai sentito parlare di Vik. Uno di loro grida: «Ancora un Pezzo d'Oro!» e tutti gli altri gli danno corda, domandando dell'altro denaro. Vai al **329**.

247

Dentro la fiala non c'è della polvere, come pensavi, ma della sabbia. Tappi la bottiglietta e te la metti nello zaino. Vai al **259**.

248

«Fratelli e sorelle, abbiamo un nuovo convertito al dio della malizia!» grida. Poiché questi erano i patti ora devi rinunciare ad adorare Libra per diventare un fedele di Slangg. Ciò significa che non potrai più ricorrere all'aiuto della tua dea, e che d'ora in poi sarai completamente abbandonato a te stesso nel viaggio che ancora ti attende attraverso le terre di Kakhabad fino alla fine di questa avventura. Dopo aver prestato giuramento lasci la cappella. Perdi 2 punti di Fortuna e vai al **165**.

249

Apri la porta ed entri con un balzo: la piccola cappella è vuota! Ma accanto a una parete c'è una stretta scala di pietra che scende al piano inferiore. Scendi per la scaletta (vai al **164**) o ritieni di averne avuto abbastanza di questo posto (vai al **16**)?

250

Tiri un profondo respiro e ti immergi in quell'immonda fanghiglia. Quando torni a galla per riprendere fiato il diluvio è passato e puoi finalmente uscire da questa difficile situazione. Dopo questa prova ti senti male e perdi 3 punti di Resistenza. Cerchi di ripulirti meglio che puoi e ti metti in cerca dell'uscita. Prosegui diritto, prendi la prima a destra, poi svolti nuovamente a destra (vai al **298**); prosegui diritto, prendi la

prima a sinistra, poi svolti nuovamente a sinistra (vai al **42**); prosegui diritto, prendi la prima a sinistra, poi prosegui ancora diritto (vai al **174**)?

251

Frugando nelle loro tasche trovi 5 Pezzi d'Oro. Un rumore alle tue spalle ti fa sussultare: vai a vedere di cosa si tratta (vai al **213**) o lo ignori e continui a cercare nella stanza (vai al **305**)?

252

Come ti viene suggerito dal messaggio devi baciare il volto dell'idolo. Cosa baci per primo? La fronte (vai al **314**); l'occhio destro (vai al **2**); l'occhio sinistro (vai al **284**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); la bocca (vai al **231**).

253

Ti offre un altro boccale di birra, e bevi in sua compagnia. Guadagni 2 punti di Resistenza: ti senti veramente bene ed entrambi ridete di cuore. Il tuo compagno conosce bene il porto e tu lo interroghi con insistenza, per cercare di saperne di più su coloro che conoscono i versi della quartina. Ma anch'egli ne sa ben poco e si limita a raccontarti che una delle persone che stai cercando è recentemente caduta in disgrazia presso il Terzo Nobile di Kharé (che si dice sia un vampiro) ed è stata condannata ad essere un morto vivente. Non sa altro su questo argomento, ma ti racconta una storia che ti interessa ugualmente: uno dei suoi amici aveva tentato di mettersi in comunicazione con il dio Courga, ma è rimasto ucciso per aver osato

(fig. 23) C'è un vecchio seduto sulla panca

baciare la divinità sulla guancia. Poi ti racconta alcune delle sue avventure sui mari e ti offre un'altra birra. Gliene offri una tu (vai al **306**) o gli dici che è ora che tu vada a dormire (vai all'**86**)?

254 *(fig. 23)*

Ti trovi all'interno di un edificio di pietra con le finestre sbarrate. Una panca contro il muro costituisce l'unico mobilio della stanza, e un vecchio vestito di stracci vi sta seduto sopra. Appena ti vede si alza e ti saluta tendendoti la mano destra. Ti rendi conto che è la sua unica mano, poiché la manica sinistra pende vuota al suo fianco. «Cosa ti porta in questo posto maledetto?» ti chiede. Gli spieghi che vuoi attraversare la città e lo vedi scuotere il capo: «Allora, straniero, suppongo che tu sia un mago. Questa era anche la mia professione prima che la cattiva sorte, con l'aiuto di un orco, mettesse fine alle mie ambizioni ed alla mia carriera» aggiunge, indicando la sua manica vuota. «Solo un mago può conoscere la formula per aprire la grande porta nord». A queste parole rimani perplesso. «Conosci la formula, non è vero?» ti chiede. Accorgendosi che continui a non capire spalanca gli occhi e scuote il capo: «Allora è meglio che ti spieghi...» Ti racconta che la porta nord è chiusa con un procedimento magico, che serve a proteggere la città dai predoni che arrivano dalle Baklands. È possibile far scattare la serratura incantata soltanto recitando un particolare incantesimo di quattro versi davanti alla porta. Solo il Primo Nobile di Kharé conosce l'intera quartina, ma i quattro versi sono conosciuti singolarmente

da quattro cittadini importanti. Questa è una precauzione presa per far sì che il cancello non possa venire aperto da solo uno dei quattro, e per garantire in questo modo la sicurezza di Kharé. Gli chiedi informazioni su questi cittadini importanti, ma lui sa ben poco su di loro. Comunque ha sentito dire che uno è un erudito. Gli chiedi anche dove ti trovi adesso, ed egli ti rassicura. Le guardie saranno di ritorno entro ventiquattr'ore, e una volta accertato che non sei loro nemico ti rilasceranno immediatamente. Aspetti che tornino (vai al **260**) o pronunci una delle seguenti formule per cercare di liberarti?

ZAP	POP	FIX	DOP	FIL
371	**504**	**486**	**432**	**344**

255

«Questa qui?» ride. «Suvvia, anche i miei poveri occhi si accorgono che non è la soluzione giusta! Perbacco, penso che avrai bisogno di un bel po' di fortuna per riuscire a portare a termine il tuo viaggio!». Ride ancora e intanto tu pensi che sia ora di andarsene. «Prima di partire, amico mio, accetta questo dono»; ti porge un dolce di farina d'avena, e ti dice che se ne mangerai metà sarai fortunato in qualsiasi momento. Se durante il viaggio ti verrà detto di tentare la Fortuna, invece di tirare i dadi potrai mangiare metà della torta: in questo modo sarai automaticamente fortunato senza dover tirare i dadi e perdere un punto di Fortuna. Potrai servirti della torta due volte, una per ciascuna metà. Lo ringrazi per la sua gentilezza e lasci la casa, riprendendoti l'arma quando passi dall'uscita. Vai al **133**.

256

Ti avvicini al corpo che giace al suolo, e poiché nessuno sembra interessarsi a quello che fai ti chini su di lui. Gli posi la mano sulla spalla e lo scuoti. Non reagisce. Allora lo volti prendendolo per le braccia, ma appena vedi la sua faccia fai un balzo all'indietro, terrorizzato. Il corpo dell'uomo è semidecomposto e la sua testa conserva ancora dei lembi di carne attorno alle ossa del cranio. Distogli lo sguardo da questa visione orripilante, ma intanto il cadavere sfodera un sorriso malvagio con ciò che resta delle sue labbra e si alza in piedi. Si getta su di te e ti lascia appena il tempo di sfoderare l'arma:

Morto vivente	Abilità 6	Resistenza 6

Devi combatterlo. Appena gli infliggi il primo colpo vai all'**11**.

257

Quale incantesimo usi?

DIM	BAM	BAG	DUD	WOK
417	**347**	**398**	**445**	**342**

Se non ne conosci neppure uno devi impugnare l'arma e attaccare. Vai al **243**.

258

Tenta la Fortuna: se sei fortunato riesci a saltare oltre il cerchio e atterri sotto l'arco della porta (vai al **317**); se sei sfortunato non riesci a superarlo (vai al **288**).

259

Hai comprato la pozione del mistero? Se l'hai fatto puoi berne il contenuto in un sorso (vai al **281**); se non l'hai fatto vai al **170**.

260

Continui ad aspettare per tutto il giorno, ma le guardie non tornano. Cala la notte e devi decidere se mangiare o dormire. Ti servi delle provviste? In questo caso vai al **308**; se non vuoi, o non puoi, vai al **333**.

261

Ti unisci alla folla che sta guardando i ballerini: formano vari passi e figure e la gente segna il tempo battendo le mani. Impressionato dalla bravura dei danzatori ti metti anche tu a battere le mani e i piedi. Ti stai divertendo molto e guadagni 1 punto di Resistenza. Ad un certo punto i danzatori si mettono a fare delle piroette, si avvicinano agli spettatori e ne tirano uno o due in pista per farli ballare, tra le grida di incoraggiamento della folla. Una delle danzatrici ti prende per le braccia e ti invita ad unirti a loro. Intendi metterti a ballare (vai al **17**) o ti senti in imbarazzo e cerchi di allontanarti (vai al **40**)?

262

Tira un dado per vedere che cosa riescono a rubarti:

1, 2 o 3 - Ti prendono 1, 2 o 3 Pezzi d'Oro.
4 o 5 - Ti prendono tutte le provviste.
6 - Ti prendono l'oggetto *più grande* che hai nello zaino.

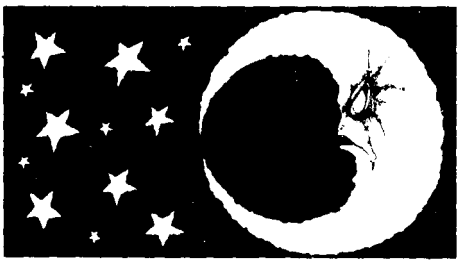
Se tentando la Fortuna è uscito un doppio 6, riescono a slegare i lacci dello zaino, si impossessano di tutto ciò che c'è dentro e si mettono a correre per la strada. Li insegui e riesci a ritrovare lo zaino, ma è vuoto: hai perso tutto il tuo equipaggiamento. Se dentro lo zaino c'era qualcosa di valore prova a ricorrere ad un incantesimo per recuperarlo:

TEL	RAN	KID	SIX	GOB
448	**396**	**404**	**506**	**426**

Altrimenti vai al **61**.

263

Lasci la festa, ma passando davanti ad una tenda una scritta attira la tua attenzione: CABINA DELLA FORTUNA - SFIDATE LA SORTE - SI VINCE SEMPRE - SOLO 2 PEZZI D'ORO. Se desideri sapere di cosa si tratta vai al **240**, altrimenti vai al **160**.



«Bene, bene» dice lo Gnomo, «vediamo se riusciamo a fare qualche affare anche oggi». Gli articoli che ti propone sono elencati più sotto. Devi scegliere quattro degli oggetti che porti nello zaino tenendo presente che non puoi includere nella lista oro, provviste e l'arma. Attribuisci ad ognuno di questi oggetti un numero da 2 a 5 (un numero per ogni oggetto) e scegli due degli oggetti che lo Gnomo ti mostra. Tira un dado per ciascuno dei due oggetti. Se fai:

1 - Non è interessato a nulla di ciò che gli offri. Accetterà invece uno qualsiasi degli oggetti che ti restano nello zaino, non inclusi nella lista.

2-5 - Prende l'oggetto corrispondente al numero uscito.

6 - Vuole due dei tuoi oggetti in cambio di uno dei suoi. Tira il dado ancora due volte (senza tener conto degli 1 e dei 6) per sapere quali vuole.

Se hai deciso di barattare con lui due oggetti, e tirando il dado per il secondo esce il numero corrispondente a qualcosa che gli hai appena dato, sei fortunato: egli ti cede il secondo oggetto senza chiederti nulla in cambio. Se non hai oggetti a sufficienza nello zaino, o se non desideri servirti di ciò che possiedi, puoi ricorrere alla magia:

DOC	MAG	GOB	DUD	ZEN
419	**360**	**386**	**490**	**457**

Ecco la lista degli oggetti a tua disposizione. Puoi sceglierne due: un flauto di bambù (**304**); una borsa di denti di Goblin (**45**); il talismano della fortuna (**20**);

un compasso incantato (**107**); un grande zaino (**166**); della cera d'api (**200**). I numeri che seguono ciascun articolo corrispondono al paragrafo a cui dovrai recarti quando li ottieni. Quando hai terminato con il piccolo Gnomo vai al **158**.

265

Non trovi il punto debole. Il gigante di bronzo ti precipita addosso e ti ferisce gravemente. Perdi 4 punti di Resistenza e torna al **326** per fare un'altra scelta.

266

Avvicini l'orecchio alla bocca dell'idolo, per sentire il responso. «Straniero» dice, «il destino non ha in serbo per te nulla di buono nella terra delle Baklands. Non hai tutte le informazioni necessarie per aprire la grande porta nord. È meglio che torni sui tuoi passi e ricominci il viaggio dall'inizio». Queste parole ti fanno restare piuttosto male. A questo punto puoi ricominciare dall'inizio, oppure puoi proseguire verso la grande porta nord nella speranza che la divinità sia in errore (vai al **109**).

267

Hai mangiato ieri? Se non l'hai fatto ora cominci a sentir fame e perdi 3 punti di Resistenza. Se hai mangiato non sei soggetto a penalità. Vai al **325**.

268

Il cavallo si mette a galoppare velocemente lungo la strada che hai appena percorso; si sta dirigendo verso un gruppo di capanne quando, improvvisamente, una creatura gli attraversa la strada: il cavallo si impenna e

(fig. 24) Il nano fa ballare l'orso

tu lasci la presa, cadendo al suolo. Fortunatamente non ti sei fatto niente. Il cavallo nitrisce e scappa nella direzione opposta. Ti avvicini ad una delle capanne situate sulla sinistra della strada (vai al **66**) o sulla destra (vai al **171**)? Se preferisci, prosegui senza fermarti (vai al **294**).

269 *(fig. 24)*

Attorno al nano e al suo orso si è riunita una folla numerosa. Il nano tiene in mano una corda, fissata ad un anello infilato nel naso dell'orso, e dandole dei colpetti secchi fa muovere il bestione a tempo di musica. Con l'altra mano tiene un piccolo flauto col quale suona un allegro motivo. L'orso non è decisamente un ballerino molto aggraziato e la gente scoppia in fragorose risate al vedere la sua goffaggine. Rimani anche tu ad assistere allo spettacolo finché non si alza un grido dalla folla: «Il mio oro! Il mio oro è scomparso! C'è un borsaiolo, state attenti!». Vi voltate tutti in direzione dell'uomo che ha gridato, e vedete un piccolo personaggio che scappa spingendo la folla e si infila in una tenda; ormai avete poche speranze di catturarlo. Allora ti volti di nuovo verso il nano e il suo orso e ti accorgi che sono spariti: lo spettacolo è servito solo a distrarre gli spettatori mentre il borsaiolo rubava il denaro. Allora la gente che ti sta attorno controlla di avere ancora il denaro che portava con sé, ma molti si accorgono di essere rimasti vittime del ladro. Cosa è successo al tuo oro? Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **63**; se sei sfortunato vai al **177**.

270

Ti trovi nel vuoto, sospeso a mezz'aria e stai girando su te stesso... attorno a te regna l'oscurità più assoluta e non riesci a vedere niente. Dopo un po' ti accorgi che c'è una fonte luminosa che diventa sempre più intensa man mano che scendi verso il fondo: capisci di essere in un tunnel. Alla fine arrivi... in un posto dove la morte è preferibile a ciò che ti attende. Infatti ti trovi nelle fogne dei sotterranei di Kharé: delle gallerie oscure si perdono in tutte le direzioni e la puzza è insopportabile. Sei immerso fino al collo in questa melma di escrementi, acque putride e immondizie di ogni genere. Improvvisamente senti un tonfo alle tue spalle: ti volti e vedi che c'è un'apertura nel muro, a qualche centimetro dalla tua testa. Si tratta di uno sbocco della fogna, e tra poco un torrente di acque putride e di escrementi si riverserà nella stanza e lo riceverai in pieno viso. Devi decidere in fretta: vuoi immergerti per evitarlo (vai al **250**) o pensi di non riuscire a farcela (vai al **327**)?

271

Ti avvicini alla grande porta nord, ma a qualche passo dalla meta sei costretto a fermarti: una voce sepolcrale ti ammonisce: «Ferma straniero!». Ti guardi intorno ma non vedi nessuno. È la porta che parla! «Non è permesso attraversare questa porta, poiché è chiusa magicamente. Se non conosci l'incantesimo che permette di aprirla e fai ancora un passo, sei morto» dice. Conosci i quattro versi della quartina che permette di aprire il cancello? In questo caso pronunciali nell'ordine corretto. Nei versi del poema si celano tre cifre: se

le scrivi una vicino all'altra otterrai un numero di tre cifre. Vai al paragrafo corrispondente a tale numero e saprai subito se hai ricostruito correttamente la formula magica. Se non conosci tutti e quattro i versi dovrai ricominciare il viaggio dall'inizio, facendo attenzione a seguire le indicazioni per arrivare da coloro che possono svelarti i versi della formula.

272

Hai comprato la fialetta di polvere? In questo caso vai al **247**, altrimenti vai al **259**.

273

Tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è maggiore della tua Abilità vai al **303**; se è minore o uguale ad essa vai al **313**.

274

«Fammi pensare» dice, «perché credi che sia quello giusto?». Gli spieghi che gli altri fogli rappresentano le facce di un dado, e che questo qui è la faccia mancante. «È vero!» esclama con entusiasmo, felice che tu sia riuscito a risolvere il suo problema. Ora è disposto ad aiutarti nella tua ricerca e dice: «Conosco solo un verso dell'incantesimo di cui hai bisogno: *Come due foglie sul far del tramonto.* Non so chi conosce gli altri tre versi, so solo che sono tre cittadini importanti. In questa città non è raro che le creature non umane ne sappiano più della gente comune: forse questa modesta informazione potrà esserti utile». Ti porge un piccolo sacco: a prima vista sembra che contenga un ciuffo di capelli verdi; lo apri e ti accorgi che si tratta di una parrucca che potrà esserti utile per realizzare

alcuni incantesimi. Lo ringrazi e decidi di rimetterti in marcia: uscendo ti riprendi le armi e vai al **133**. La tua Fortuna è tornata al livello iniziale.

275

Ti allontani dal monumento e ti dirigi prudentemente verso il lato opposto della piazza. Vai al **135**.

276

Ti avvicini alle parti del corpo che si stanno ancora agitando, senza riuscire a raggiungerti. Alla fine si abbandonano al suolo e il corpo si ricompone, ma è in condizioni pietose: sembra che sia stato calpestato da dei carri in corsa. Un volto appare sulla porta di una capanna poco distante: è uno Gnomo che ti chiama con un cenno. Diversi Gnomi hanno potuto osservare il combattimento dalle loro capanne, e ti ringraziano per aver liberato la zona da quell'orribile creatura. Finalmente i loro bambini potranno giocare liberamente nella strada, senza temere alcun pericolo. Insistono perché accetti 5 Pezzi d'Oro in segno di ricompensa e ti domandano se possono fare qualcos'altro per te. Allora ti metti a raccontare della tua ricerca, ed essi sono tutti della stessa opinione: se vuoi uscire dalla città devi per forza trovare i quattro versi della formula magica. Ti suggeriscono di rivolgerti ad un sacerdote che troverai sulla strada che porta in città. Inoltre ti offrono degli oggetti che potranno esserti utili per realizzare certi incantesimi. Puoi sceglierne uno tra i seguenti: una pozione medicinale, un sacco contenente tre piccoli cristalli, una fiala contenente della sabbia (e in un posto così lontano dal mare si tratta di merce rara). Scegli, poi vai al **239**.

277

In tono sarcastico ti chiedono cosa vuoi fare per riprenderlo. Se vuoi riavere l'oro devi impossessartene con la forza. Per caso uno di loro apre appena gli occhi, tenendo lo sguardo rivolto a terra, e mentre alza le palpebre riesci a vedere due palle di fuoco incandescenti. Ti prepari ad attaccarli (vai al **103**) o preferisci rimetterti in cammino (vai all'**89**)?

278

Non sei riuscito a trovare il suo punto debole. Il gigante ti dà un violentissimo calcio che ti lancia in aria e ti fa andare a finire sul piedistallo. L'atterraggio non è affatto morbido: perdi 3 punti di Resistenza. Torna al **326** e fai un'altra scelta.

279

Un pezzo di formaggio di capra ammuffito cade ai tuoi piedi: ha un odore terribile. Puoi gettarlo via o portarlo con te. Se decidi di tenerlo perdi 1 punto di Resistenza per tutto il tempo che lo conservi. Furibondo, ti volti verso l'uomo, ma egli alza le spalle e dice che è solo questione di fortuna. Lasci la tenda e ti rimetti in cammino (vai al **160**).

280

Mentre aspetti senti un fruscio che proviene dalla porta del retrobottega: ti trovi davanti il Fabbricante di Catene e ti accorgi che è uno Svinn, uno degli abitanti del villaggio di Torrepani. Borbottando ti rivolge qualche parola e ti chiede se sei interessato a comprare delle catene. Gli chiedi il prezzo di una catena che ti interessa particolarmente (vai al **332**) o gli chiedi se può aiutarti nella ricerca della formula magica che apre la porta nord (vai al **161**)?

281

Bevi la pozione in un sol sorso e attendi che accada qualcosa: ben presto comincia a girarti la testa e cadi al suolo, privo di sensi. Quando riprendi conoscenza ti guardi intorno e ti accorgi che il paesaggio non è più lo stesso, e che i passanti ti guardano con sorpresa. Vai al **294**.

282

Sali le scale e ti metti in cerca della tua stanza. È tutto buio e non ti hanno dato neanche una candela; così, dopo aver trovato la camera avanzi a tastoni verso il letto e ti ci siedi sopra. Puoi servirti delle tue provviste, e in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangiato, solo 1 se l'hai già fatto. Ti stendi sul materasso e ti addormenti. Vai al **227**.

283

Guardandoti socchiude gli occhi, e ti parla con una voce talmente flebile che riesci appena a percepirla. Ti offre un pasto per 5 Pezzi d'Oro. Se desideri continuare a fingere devi pagare (guadagni 2 punti di Resi-

stenza se è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato), poi vai al **100**. Se non intendi pagare o non puoi permettertelo puoi andar via (vai al **294**) o attaccare. Se decidi di combatterla con le armi vai al **243**, se preferisci ricorrere alla magia vai al **257**.

284

Poi cosa baci? La fronte (vai al **314**); l'occhio destro (vai al **78**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); la bocca (vai al **231**).

285 *(fig. 25)*

Gli getti un Pezzo d'Oro e quello ti ringrazia. Ti siedi un attimo accanto a lui per parlare un po', ma un grido stridente che proviene dal cielo vi mette in allarme. «No» geme, «non quelle maledette Arpie! Quando la smetteranno di tormentare?». Levi lo sguardo e scorgi due bestie alate che volteggiano nel cielo: sono creature orrende, con la pelle scura, e i loro arti terminano con dei grossi artigli appuntiti. Vi alzate rapidamente in piedi, ma non sapete cosa fare; ad un certo punto il mendicante afferra il bastone e lo agita in aria. «Stanno cercando il mio oro!» grida, «Non hanno pietà di un cieco? Straniero, riesci a vedere quei maledetti rapaci? Puoi aiutarmi?». Una delle Arpie si lancia in picchiata sul mendicante e lo colpisce alla testa facendolo cadere. Desideri aiutare il vecchio (vai al **97**), o preferisci non affrontare il combattimento e ti metti a correre lungo la strada (vai al **148**)?

(fig. 25) «No, non quelle maledette Arpie!»

286

Il tuo saluto amichevole non è ricambiato. Anzi, uno di loro ti fa lo sgambetto e ti fa cadere. Sfortunatamente ti si apre la borsa e i tuoi Pezzi d'Oro si sparpagliano sulla strada (se non hai denaro perdi 2 punti di Resistenza, perché cadendo ti sei sbucciato un ginocchio, e vai all'**89**). Le creature si stringono attorno a te col pretesto di aiutarti a raccogliere le monete, ma in realtà se le mettono in tasca. Tira un dado: il numero uscito corrisponde al numero di Pezzi d'Oro che riesci ad afferrare prima che le creature arrivino vicino a te. Questo è tutto ciò che riesci a recuperare, ma puoi ancora ricorrere alla Fortuna: se sei fortunato lancia ancora il dado. Il numero uscito corrisponde al numero di monete che riesci a strappare dalle mani delle creature prima che se le mettano in tasca (resta inteso che il totale dei Pezzi d'Oro recuperati non può superare il numero di monete che avevi originariamente). A questo punto pretendi che le creature ti restituiscano il denaro che ti manca (vai al **277**) o decidi di rimetterti in marcia (vai all'**89**)?

287

Si scambiano un'occhiata domandandosi se è possibile ottenere da te altro denaro. «Va bene, viaggiatore» dice il più alto, «ma qualsiasi cosa intendi fare falla in fretta». Prendono il denaro e si allontanano dal cancello. Ora disponi di pochissimo tempo, durante il quale dovrai avvicinarti alla porta e tentare di aprirla. Vai al **271**.

288

Passando sopra il cerchio i tuoi piedi non incontrano nulla di solido: sprofondi in un passaggio segreto e discendi lentamente nell'oscurità più totale. Vai al **270**.

289

Ti dicono che stai andando dalla parte sbagliata. Devi tornare indietro e prendere l'altra strada. Vuoi seguire il loro consiglio? In questo caso vai al **233**, se invece preferisci proseguire vai al **329**.

290

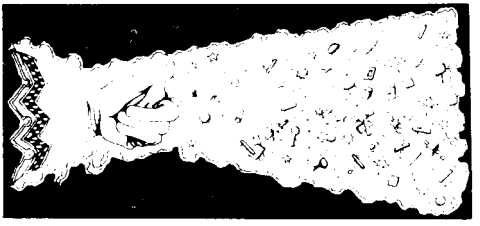
Riesci a liberarti dalla stretta, ma è chiaro che quelli intendono combattere. Ti servi di una formula magica?

GAK	VIK	KIN	HOT	TEL
367	**462**	**382**	**434**	**495**

O li *combatti con l'arma* (vai al **309**)?

291

Ti conducono fino all'edificio e ti spingono dentro, chiudendo a chiave la porta. Ti rimetti in sesto e ti guardi intorno. Vai al **254**.



292

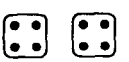
Continui a camminare finché non arrivi ad un gruppetto di capanne. Il vecchio è sparito all'interno di una abitazione dall'aspetto trasandato, situata sul lato sinistro della strada. Se lo segui vai al **66**. Se preferisci entrare in una capanna che si trova dall'altra parte della strada e dalla quale proviene un odorino delizioso vai al **171**. Altrimenti puoi proseguire senza fermarti (vai al **294**).

293

L'Elfo ti è molto grato, e ti chiede come può ricambiarti. Gli parli della tua missione e del tuo desiderio di conoscere l'incantesimo che permette di aprire la porta nord. Non sa dirti nulla sulla formula, ma può indicarti qualcuno che potrebbe aiutarti. Fa un salto in aria facendoti segno di seguirlo. La creaturina ti fa strada: oltrepassate le case dei nani e attraversate una terra arida e incolta fino ad arrivare ad un'altra strada. Qui l'Elfo ti indica una grande casa coi muri di pietra e ti lascia. Ti avvicini alla casa? Se intendi farlo puoi dirigerti alla porta d'entrata (vai al **140**) o fare il giro dell'edificio (vai al **208**). Se preferisci proseguire vai al **133**.

294

Un po' più in là, sulla strada, senti il rumore di una folla numerosa. Forse ti stai avvicinando ad un mercato o ad una festa. Arrivi ad un incrocio dove puoi proseguire diritto (vai al **244**) o svoltare a sinistra (vai al **328**). Quale direzione prendi?



295

Se un'altra moneta mi darai
presto più nessun dolore avrai

Desideri gettare un altro Pezzo d'Oro (vai al **315**) o ti rimetti in cammino (vai al **319**)?

296

Poi cosa baci? La fronte (vai al **314**); l'occhio destro (vai al **2**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); le labbra (vai al **231**).

297

Stai entrando nel centro di Kharé propriamente detto. Gli edifici e le capanne sono più raggruppate e le strade brulicano di umani e di creature di ogni tipo. È pomeriggio inoltrato e faresti bene a pensare come trascorrere la notte. Uno strano personaggio ti sta camminando al fianco e ad un certo momento ti rivolge la parola: dice di chiamarsi Slangg e ti racconta che abita al di là della grande porta nord. Ti dice anche che sua madre è una moffetta che si nutre esclusivamente di cervello di topi, e che lui è uno dei servi personali del Primo Nobile di Kharé. Capisci ben presto che è un incredibile bugiardo, e che *tutto ciò che dice è falso*! Alla fine raggiungete un incrocio e lui accenna a fermarsi. Prima di congedarti puoi chiedergli qualche consiglio: gli chiedi dove si trova la più vicina locanda (vai al **216**), o se può indicarti qualcuno che conosce i versi dell'incantesimo che apre la porta nord (vai al **51**)?

298

Ti trovi in una galleria senza uscita. Torni indietro e prendi la prima a destra (vai al **77**); torni indietro, prendi la prima a sinistra e poi la seconda a sinistra (vai al **42**); o torni indietro, prendi la prima a sinistra e poi continui diritto (vai al **174**)?

299

Sfoderi l'arma e ti lanci sulla statua. I suoi movimenti sono lenti e riesci ad avvicinarti a lei e ad assestarle un colpo vigoroso all'altezza della vita, ma la tua spada urta il bronzo facendo un gran fracasso e il contraccolpo ti procura un gran dolore alle braccia. Perdi 1 punto di Resistenza. La statua di bronzo allora tende le mani verso di te e benché tu abbia fatto un balzo per evitarla riesce ad afferrarti e ti tiene stretto contro di lei. Perdi altri 2 punti di Resistenza. Devi combattere la statua:

Statua di bronzo	Abilità 10	Resistenza 15

Quando le avrai inflitto la prima ferita vai al **326**.

VINCI 20 PEZZI D'ORO

(fig. 26) È un gruppo di giovani Orclin

300 *(fig. 26)*

La strada diventa più stretta. Mentre stai camminando vedi un gruppo di giovani Orclin che avanzano velocemente nella tua direzione, spingendosi e urtandosi; appena ti vedono ti circondano e ti investono con le loro voci impertinenti: «Buon giorno signore! Un Pezzo d'Oro per noi?». E intanto tendono le mani verso di te sperando di ricevere qualcosa. Getti loro 1 Pezzo d'Oro (vai al **91**) o li ignori e prosegui per la tua strada (vai al **329**)?

301

«La domanda è la seguente...» e qui il sacerdote fa una pausa per tenerti in sospeso. «La domanda è: qual è il suo colore preferito?».

Ti metti a protestare energicamente sostenendo che la domanda è del tutto inappropriata, e la folla si mette a ridere calorosamente. Ti accorgi allora di essere vittima di una delle burle preferite del sacerdote e sorridi anche tu; per essere un prete ha un vero senso dell'umorismo! «Bene, uomo di Analand» riprende, ma le sue parole ti stupiscono: come ha fatto a sapere che sei di Analand? Ma finalmente ti pone la domanda: «Nella famiglia di Piedegrande ci sono sei figli. Piedegrande, sentendo che stava per morire decise di spartire le sue ricchezze tra di loro. Diede 5 Pezzi d'Oro al penultimo dei suoi figli, 13 Pezzi d'Oro al maggiore e 9 al terzo (contando dal più vecchio al più giovane). Puoi dirmi quanto ricevettero gli altri figli e il totale dei Pezzi d'Oro che il vecchio possedeva? Rifletti attentamente». Quando avrai trovato la risposta dilla a voce alta e vai al paragrafo corrispondente al totale

dei Pezzi d'Oro che possedeva Piedegrande. Se non sei in grado di rispondere vai al **248.**

302

Desideri utilizzare una formula magica per interrompere il combattimento?

NIF	WIK	FIX	DOZ	GOD
391	**379**	**447**	**410**	**400**

O preferisci andare tu stesso a separare i combattenti (vai al **311**)?

303

Le tue minacce non impressionano affatto la creatura che avanza verso di te. Devi attaccarla: se intendi combattere con le armi vai al **243** mentre se desideri ricorrere alla magia vai al **257.**

304

Il flauto ha un suono piacevole e sembra perfettamente a posto. Questo strumento potrà tenerti allegro nella prossima tappa del tuo viaggio. Torna al **264.**

305

Sotto un angolo del tappeto trovi una maschera di legno nero, scolpita a immagine di un dio venerato dagli Elfi neri. Puoi prenderla. Non scopri altre cose interessanti nella stanza e lasci la capanna. Vai al **213.**

306

Accetta la tua offerta; un po' barcollante ti avvicini al bar e ordini due boccali di birra (paga 1 Pezzo d'Oro per ciascuna. Se non hai abbastanza denaro non puoi offrirgli da bere e devi andare all'**86**). Vi ubriacate entrambi. Ad un certo punto vede un suo amico dietro di te e si alza facendo dei segni con la mano, ma invece di salutare il suo amico estrae un manganello dalla cintura e ti dà un colpo in testa. Perdi conoscenza e crolli sul tavolo. Vai al **312**.

307

Avanzi attraverso il prato, verso il gruppo di strane creature riunite attorno al fuoco. Stanno cuocendo allo spiedo un grande maiale che hanno ammazzato. Questo ti sembra un posto adatto per fermarsi a riposarsi e a mangiare. Se ti servi delle tue provviste cancella un pasto dal Foglio d'Avventura: aggiungi 2 punti alla Resistenza totale se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Se invece preferisci puoi fare amicizia con le creature, e quando il maiale sarà cotto potrai unirti al banchetto e approfittare di un pasto gratis (vai al **245**). Se non sei interessato a mangiare il maiale puoi rimetterti in cammino andando al **62**.

308

Puoi mangiare, e se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza. Però devi dividere il tuo pasto col vecchio, perché è affamato anche lui e inoltre ti ha fornito preziose informazioni. Cedigli un pasto, se ce l'hai, altrimenti dividi con lui il solo pasto che ti rimane, ma in questo caso guadagni solo 1 punto di Resistenza. Vai al **333**.

309

Mentre sfoderi l'arma una delle creature apre gli occhi e due palle di fuoco appaiono sotto le sue palpebre. Quando dirige il suo sguardo su di te un lampo di fuoco ti colpisce in pieno viso. Urlando dal dolore ti porti la mano agli occhi, ma è troppo tardi: hai cercato di combattere con gli Occhi Rossi, e per questo sarai punito con la cecità e non sarai più in grado di portare a termine la tua missione...

310

Di quale incantesimo ti servi?

DIM	PEP	MAG	GOB	WOK
473	**480**	**433**	**365**	**389**

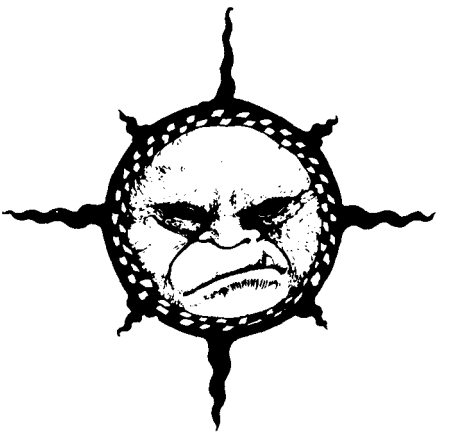
Se non conosci neppure una di queste formule dovrai usare le armi. Vai al **118**.

311

Il tuo intervento provoca una viva disapprovazione tra la folla, ma non te ne preoccupi: afferri le due piccole creature e le separi. Ma neanche i combattenti approvano il tuo gesto: entrambi si voltano verso di te per attaccarti! Devi combattere:

Elfo	Abilità 5	Resistenza 6
Folletto	Abilità 5	Resistenza 5

Ti attaccheranno contemporaneamente. Calcola la tua Forza d'Attacco e poi quella di ciascun avversario. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella di entrambi puoi scegliere a chi infliggere un colpo. Se la Forza d'Attacco di uno dei due è maggiore della tua, e quella dell'altro è minore, ricevi un colpo dal primo e ferisci il secondo. Se entrambi hanno una Forza d'Attacco maggiore della tua ti feriranno entrambi. Le due creature non combattono fino alla morte (sebbene cerchino di ucciderti): abbandoneranno il combattimento appena la loro Resistenza totale sarà ridotta a 2. Quando il combattimento finisce la folla si disperde e tu puoi continuare. Vai al **153**.



(fig. 27) Devi essere su una nave

312 *(fig. 27)*

Quando riapri gli occhi un forte dolore ti martella la testa. Perdi 2 punti di Resistenza. Mentre sollevi il braccio per massaggiarti la nuca dai un'occhiata in giro e ti pare che il pavimento stia ondeggiando lentamente. I casi sono due: o sei ancora sotto l'effetto del colpo o sei su una nave. La nicchia in cui ti trovi, e la botola che vedi in alto, suggeriscono la seconda ipotesi. Sul pavimento ci sono anche altri corpi; uno ti sta proprio accanto. Gli dai uno scossone e quello si massaggia la nuca: è nelle tue stesse condizioni. Gli chiedi se sa dove vi trovate, e insieme giungete alla conclusione che devono avervi rapiti e portati su una galera come schiavi. Non c'è speranza di raggiungere la botola perché il soffitto è troppo alto. Ti servi di un incantesimo?

RAP	VIK	ZAP	ZEN	DUD
501	**402**	**464**	**343**	**438**

O aspetti per vedere cosa succede (vai al **179**)?

313

Il tono della tua voce impaurisce la creatura, che si rifugia in un angolo e ti permette di impadronirti della scatola. Vai al **29**.

314

Poi cosa baci? L'occhio destro (vai al **2**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia destra (vai al **334**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); le labbra (vai al **231**).

315

Se solo un'altra moneta mi darai
tutto l'aiuto che vuoi riceverai

Intendi gettare un'altra moneta (vai al **152**) o ti rimetti in marcia (vai al **319**)?

316

Riesci a liberarti di quei ragazzacci e riprendi il sentiero. Dopo un breve tratto arrivi nei pressi di un grande edificio coi muri di pietra e dall'aspetto piuttosto solenne. Ti avvii verso la porta d'entrata (vai al **140**), ti avvicini furtivamente alla casa passando da dietro (vai al **208**) o prosegui diritto (vai al **133**)?

317

Ora puoi entrare: preferisci dare uno spintone alla porta e precipitarti all'interno per cogliere di sorpresa chi potrebbe trovarsi lì dentro (vai al **249**); ti metti a rovistare nello zaino per estrarre qualcosa che potrebbe esserti utile (vai al **7**) o ti servi di una delle seguenti formule?

SUS	DOC	FOF	BIG	FAK
390	**499**	**476**	**452**	**424**

318

Prende i soldi e preme un pulsante. Con uno squittio la Minimite salta giù dal suo trespolo e corre all'impazzata tra gli oggetti esposti. Finisce per sceglierne uno e lo inserisce in un'apertura che comunica con l'esterno. Cos'hai ricevuto? Tira un dado. Se fai

1 vai al **279**	3 vai al **167**	5 vai al **71**
2 vai al **5**	4 vai al **92**	6 vai al **219**

Puoi tentare la Fortuna per avere la sicurezza di ricevere qualcosa di valore al posto di qualcosa di inutile. Se sei fortunato hai diritto di *scegliere* qualcosa senza lanciare il dado. È chiaro che non puoi ancora sapere quali sono gli oggetti utili e quali quelli di poco conto, ma eccoti un'indicazione: tra i primi tre oggetti ce n'è solo uno interessante, mentre tra gli altri tre ce ne sono due, quindi ti conviene scegliere un numero da 4 a 6.

319

Stai lasciando il centro della città, e la strada si trasforma in un sentiero fangoso che procede zigzagando tra un insediamento di piccole capanne fino ad arrivare ad un alto edificio; in lontananza si vedono la porta nord e le alte mura di Kharé. Su un bordo del sentiero c'è un tronco d'albero sul quale puoi sederti e mangiare. Se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Passato il piccolo villaggio ti imbatti in un mendicante cieco che ti chiede l'elemosina. Gli dai 1 Pezzo d'Oro (vai al **285**) o prosegui in direzione della porta (vai al **148**)?

320

Ti chini e avvicini l'orecchio alla superficie dell'acqua, ma il pesciolino argenteo ti sputa una goccia d'acqua sulla guancia: ti sta prendendo in giro! Delle bollicine escono dalla sua bocca, producendo un suono indistinto, qualcosa come *«ttntlcvll»*. Ma cosa può voler dire? Il pesciolino torna dietro la sua pietra e tu puoi tentare di prendere la moneta (vai all'**85**), altrimenti puoi proseguire (vai al **28**).

321

La folla non approva il tuo intervento, ma non te ne preoccupi. Ora devi scegliere da che parte stare, ovvero se aiutare l'Elfo o il Folletto. Combatti:

Elfo	Abilità 5	Resistenza 6
Folletto	Abilità 5	Resistenza 5

Durante ogni scontro confronta la tua Forza d'Attacco con quella dell'alleato che ti sei scelto: chi avrà la Forza d'Attacco più alta combatterà l'avversario. Ma se entrambi avete una Forza d'Attacco superiore a quella del vostro avversario potete infliggergli una ferita supplementare. Se dopo due scontri non avete ancora vinto, un Nano entra in combattimento e prende le parti del vostro avversario. Prima di riuscire a sconfiggere il vostro nemico dovete eliminare il Nano.

Nano	Abilità 6	Resistenza 6

Se sopravvivi vai al **293** se hai aiutato l'Elfo, al **335** se hai soccorso il Folletto.

322

Segui la strada finché non giungi ad un incrocio. A questo punto senti delle voci di persone che provengono da sinistra. Prendi questa direzione andando al **244**.

323

Il vincitore del precedente combattimento è ora il campione. Combatti con l'Orco o col Barbaro:

Orco	Abilità 9	Resistenza 12
Barbaro	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci ricevi il premio di 15 Pezzi d'Oro e l'arbitro ti chiede se intendi restare campione, ma tu hai cose ben più importanti da fare. Vai al **263**.

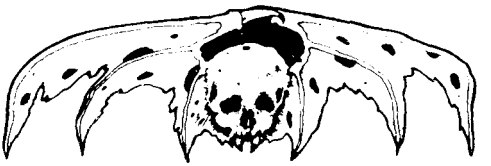
324 *(fig. 28)*

Entri nella capanna e resti di sasso: la stanza è piena zeppa di oggetti di ogni genere. Alcuni sono allineati su degli scaffali, altri pendono dal soffitto e altri ancora sono appoggiati contro il muro. Si tratta di armi, porcellane, stoviglie, gioielli, oggetti magici e così via. Un piccolo Gnomo barbuto sta seduto a gambe incrociate sul pavimento; appena ti vede si sfrega le mani e ti dà il benvenuto, poi con una voce squillante ti invita a sederti e a barattare con lui. Se decidi di restare sappi che dovrai accettare di scambiare alcuni oggetti del tuo equipaggiamento con alcuni dei suoi. Se non hai oggetti da scambiare non ti puoi sedere. Se desideri vedere cos'ha da offrirti vai al **264**, se invece non vuoi o non puoi barattare vai al **158**.

(fig. 28) Dentro ci sono oggetti di ogni genere

325

Lasci la locanda: alla luce del giorno puoi vedere che è situata nei pressi del fiume, vicino al Ponte del Porto, l'unico che permette di attraversare lo Jabaji. Passi dal ponte ed arrivi sull'altra sponda, nei pressi di un incrocio. Svolti a sinistra (vai al **132**) o a destra (vai al **198**)?



326

Non puoi ferire questa enorme creatura di metallo e i tuoi colpi rimbombano su di essa senza farle alcun male. La statua però ha un unico punto debole e se vuoi sconfiggerla devi trovarlo. Se sei un buon osservatore avrai già notato qualcosa che ti rivelerà dove si trova questo punto debole. Dove colpisci?

Alla gamba destra?	Vai al **265**.
Alla caviglia sinistra?	Vai al **278**.
Alla coscia destra?	Vai al **35**.
Da qualche altra parte?	Vai al **93**.

327

Trattieni il fiato mentre quel liquido ripugnante ti inonda il viso. Sei preso da una forte nausea e perdi 3 punti di Resistenza. Esci con fatica da quell'orrendo mucchio di sporcizia e ti pulisci meglio che puoi. Ora devi metterti in cerca dell'uscita. Da che parte vai? Continui diritto, svolti alla prima a sinistra, poi alla prima a destra, poi ancora a destra ed infine alla prima a sinistra (vai al **10**); continui diritto, svolti alla seconda a destra, poi alla prima a destra e prosegui diritto (vai al **298**); continui diritto, poi svolti alla prima a destra, poi alla prima a sinistra, poi ancora alla prima a destra (vai al **77**)?

328

Ben presto arrivi ad un altro incrocio dove puoi proseguire in direzione di un piccolo gruppo di abitazioni (vai al **32**) o svoltare a destra (vai al **57**).

329

Si avvicinano sempre più, e ti accorgi che qualcuno sta cercando di infilare la mano nel tuo zaino: vogliono vedere se c'è qualcosa di interessante da rubare. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **316**, se sei sfortunato vai al **262**.

330

Ti dimeni, ma loro ti tengono stretto e ti obbligano ad avvicinarti alla pozza d'acqua. Riesci a colpire al viso uno degli Occhi Rossi, che sbatte le palpebre per un breve attimo dandoti l'opportunità di scorgere le due piccole palle infuocate che queste creature hanno

al posto degli occhi. Ti gettano nella pozza, ma il tonfo che ti aspettavi di sentire non si produce. Vai al **270**.

331

L'albergatore intasca i soldi del cibo e sparisce nel retro, per tornare con un gran piatto di pietanze fumanti. «Ecco a te» dice, «se vuoi ce n'è ancora». Prendi il piatto, ti siedi ad un tavolo e ti metti a mangiare. Se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza; solo 1 se hai già mangiato. Intanto un marinaio dall'aspetto rude si avvicina al tuo tavolo, si siede e si mette a parlare con te, ma tu sei troppo intento a mangiare. Ad un certo punto ti offre un boccale di birra che decidi di accettare. Finisci il pasto e bevi tranquillamente la birra che ti fa guadagnare 1 punto di Resistenza, poi ti metti a parlare col marinaio che inizia a farti delle domande. Gli spieghi che stai cercando di trovare l'incantesimo che apre la grande porta nord ed egli dice: «Mi piacerebbe molto aiutarti, ma per conoscere i versi della quartina bisogna combattere un morto-vivente e credimi, non si tratta di un combattimento alla pari. Che ne dici di bere un'altra birra?». Accetti l'offerta e riprendi la conversazione (vai al **253**) o preferisci andare a dormire (vai all'**86**)?

332

Ti dà un'occhiata inquisitoria, cercando di capire dal tuo aspetto la cifra che saresti disposto a pagare. Se la tua Abilità è maggiore o uguale a 8, hai l'aria di un viaggiatore ricco e forte ed egli ti chiede 5 Pezzi d'Oro; se invece la tua Abilità è inferiore a 8 hai l'aspetto di un viaggiatore ordinario e ti chiede solo 2 Pezzi d'Oro. Puoi provare ad assumere un'aria umile tentando la Fortuna; se sei fortunato diminuirà di 1 Pezzo d'Oro l'offerta precedente. Se intendi comprare la catena pagalo e vai al **203.** Se il prezzo non ti aggrada puoi andartene (vai al **9**) o puoi attaccarlo per poi impadronirti della catena (vai al **119**).

333

Stai crollando dal sonno, ma fino a che punto puoi fidarti del vecchio? Ti raggomitoli sul pavimento e dormi per tutta la notte (vai al **21**) o resti sveglio per aspettare le guardie e per tener d'occhio il tuo zaino (vai al **102**)?

334

Poi cosa baci? La fronte (vai al **314**); l'occhio destro (vai al **2**); l'occhio sinistro (vai al **163**); la guancia sinistra (vai all'**88**); il naso (vai al **296**); le labbra (vai al **231**).

335

Con un sottile squittio il Folletto ti ringrazia per averlo aiutato e ti chiede se c'è qualche cosa che può fare per contraccambiarti. Gli racconti del tuo viaggio e gli chiedi se sa qualcosa sulla formula magica della porta nord. Sfortunatamente non ne sa nulla, ma ti racconta

altre cose che potrebbero esserti utili. Ti dice che potresti saperne di più sull'incantesimo da un sacerdote molto sapiente, che incontrerai strada facendo: proprio oggi sta facendo di tutto per convincere gli uomini a convertirsi alla sua fede. Inoltre ti mette in guardia sui pericoli in cui potrai incorrere nella zona del porto proprio in centro di Kharé. Ti consiglia di fare molta attenzione ai cercatori di schiavi che cercano di reclutare con la forza gli uomini per le loro navi: il loro metodo abituale è quello di scegliere le vittime tra gli ubriachi. Ringrazi il Folletto per i suoi consigli e riprendi il cammino. Vai al **153**. I suggerimenti che hai ricevuto ti fanno guadagnare 1 punto di Fortuna.

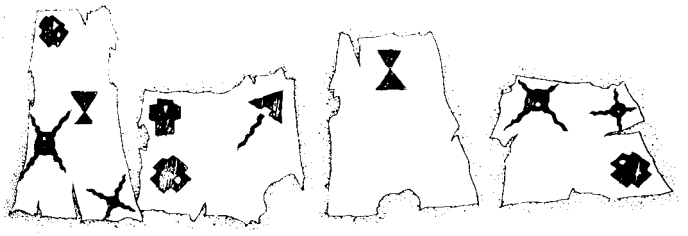
336 *(fig. 29)*

Ti conduce nel suo studio, una stanza molto elegante, dove i libri ricoprono le pareti dal pavimento al soffitto. Dopo aver parlato un po' con lui ti rendi conto che è veramente un uomo molto erudito, e vieni a sapere che è l'insegnante dei ragazzi del posto. Sembra essere un tipo pacifico e di buona compagnia, e ciò lo distingue dai suoi concittadini. Ti racconta che è soddisfatto della sua vita passata e che desidera trascorrere il resto dei suoi giorni facendo il possibile per civilizzare la città. Capisci che un tipo come lui potrà esserti d'aiuto e gli chiedi se sa qualcosa dell'incantesimo che permette di aprire la grande porta nord. «Ad essere sincero conosco un verso della formula» dice, «e te lo riferirei con piacere se tu potessi aiutarmi a risolvere un problema». Gli rispondi che sei disposto ad aiutarlo. «Recentemente ho cercato di decifrare

(fig. 29) «Devo decifrare una difficile iscrizione . . .»

un'iscrizione runica, ma mi sono dovuto fermare perché non riesco a continuare la sequenza. Tu, quale diresti che sia quella giusta?». Conosci un po' l'alfabeto runico e ti metti a studiare il problema con attenzione. Guarda la sequenza riportata nell'illustrazione e scegli il foglio mancante tra quelli che seguono. Vai al

115 **255** **274** **72**



337

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Torna all'**1** e fai un'altra scelta.

338

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sullo stagno e crei l'immagine di una piccola pila di Pezzi d'Oro accanto alla vera moneta. Il pesce non reagisce. Desideri cercare di impadronirti del Pezzo d'Oro (vai all'**85**) o lasci lo stagno e ti rimetti in marcia (vai al **28**)?

339

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ne hai non puoi servirti di questa formula e il tuo doppio ti infligge il primo colpo senza che tu pos-

sa reagire (perdi 2 punti di Resistenza). Se invece hai della cera d'api spalmala sulla spada e pronuncia la formula. Ora porta a termine il combattimento col tuo doppio, che ha l'Abilità e la Resistenza che avevi tu prima di arrivare a questo paragrafo. Sotto l'effetto dell'incantesimo la tua arma raddoppierà il suo effetto (ossia il colpo che gli infliggi gli farà perdere 4 punti di Resistenza invece dei soliti 2). Se vinci lascia la capanna e vai al **137**. L'effetto della formula magica durerà soltanto per questo combattimento.

340

Questo incantesimo non esiste. Torna al **236** e fai un'altra scelta. Se sapevi che VIK non è una formula magica, vai al **399**.

341

Il Goblin si dirige verso la capanna ed entra. Un istante più tardi esce e ti fa segno che non c'è pericolo. Desideri entrare nella capanna (vai al **27**) o preferisci andartene (vai al **137**)?

342

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non farà effetto. Se ce l'hai appoggialo sul polso e pronuncia la formula: dalla moneta si sprigiona uno scudo invisibile. Durante il combattimento potrai ridurre di 2 punti la Forza d'Attacco del tuo avversario in virtù della protezione che lo scudo ti procura. Ora sfodera l'arma e vai al **243**. Ricorda che dopo la battaglia lo scudo e il Pezzo d'Oro svaniranno.

343

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questa formula poiché non possiedi il medaglione di pietre preziose necessario per realizzarlo. Vai al **179**.

344

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste. Torna al **254** e fai un'altra scelta.

345

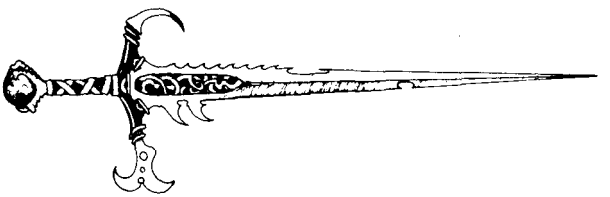
Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente: non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Il Fabbricante di Catene avanza verso di te e ti colpisce violentemente con una catena. Perdi 2 punti di Resistenza. Torna al **119**, sfodera l'arma e combattilo.

346

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la polvere gialla necessaria per realizzarlo. Torna al **108** e fai un'altra scelta.

347

Perdi 5 punti di Resistenza: questo incantesimo non esiste. Torna al **43** e fai un'altra scelta.



348

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi la polvere di pietra necessaria per realizzarla. Comunque sei convinto che la statua si sia pietrificata ed avanzi verso di essa. Vai all'**8**.

349

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi lo specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo: sfodera l'arma e vai al **192**. Se possiedi lo specchio in questione estrailo dallo zaino e pronuncia la formula tenendo gli occhi fissi su di esso. Orientandolo verso le creature fai in modo che le loro immagini si riflettano nello specchio e l'esatta copia di ognuna di esse prende forma sotto i tuoi occhi. Comandi alle copie di attaccare e gli originali si ritirano sgomentati. Non potevi saperlo, ma queste creature sono Occhi Rossi: tengono quasi sempre gli occhi chiusi, ma quando sollevano le palpebre liberano dei getti di fuoco che bruciano tutto ciò che capita sotto tiro. La battaglia è breve ma mortale: gli Occhi Rossi e i loro duplicati si guardano a vicenda e cadono a terra, morendo all'istante. Se ti avevano rubato dell'oro puoi recuperarlo, poi rimettiti in viaggio. Vai all'**89**.

350

«Mi offri un Goblin!» esclama lo Gnomo incredulo. «E cosa me ne faccio di un Goblin?». La tua creazione non gli piace proprio. Intendi ordinare al Goblin di attaccarlo (vai al **403**) o gli dici di sparire e ti siedi per barattare (torna al **264**)?

351

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei granelli di sabbia? Se non ne hai torna al **213**; se invece ne hai puoi spargerli nell'acqua e intanto pronunciare la formula. Lo stagno si trasforma in un pozzo di sabbie mobili e il pesce muore soffocato, ma tu puoi impadronirti del Pezzo d'Oro prima che venga risucchiato anch'esso. Prendi la moneta e rimettiti in marcia andando al **28**, ma non dimenticarti di cancellare la sabbia dal tuo Foglio d'Avventura.

352

Scendi dal ring e Vik ti viene incontro. Vi mettete a parlare e gli racconti le tue avventure sulle colline Shamutanti e dell'ascia di Glandragor. Poi gli chiedi se sa qualcosa sui versi dell'incantesimo necessario per aprire la porta nord, ed egli annuisce. Quanti versi conosci già?

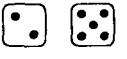
Nessuno	Vai al **380**.
Uno	Vai al **409**.
Due	Vai al **372**.

353

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e un muro invisibile si erge davanti a te. Ti sarebbe molto utile se ti trovassi in combattimento, ma è del tutto inappropriato nelle attuali circostanze. Hai sprecato Resistenza. Vai al **154.**

354

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di gigante? Se non ce l'hai l'incantesimo non farà effetto e



dovrai affrontare le creature con le armi: vai al **192**. Se possiedi il dente di gigante gettalo a terra e pronuncia la formula. Attorno al dente si forma della nebbia tra la quale appare un essere gigantesco. Gli comandi di attaccare le creature ed egli si avvicina a loro, ma sfortunatamente il tuo gigante ha poche possibilità di vincere gli Occhi Rossi. Infatti mentre sollevano le palpebre dei getti infuocati partono dai loro occhi e colpiscono la tua creazione. Il gigante si batte con coraggio, ma la partita è persa in partenza. Comunque approfitti dell'occasione per scappare in una strada adiacente, ma dopo aver ucciso il gigante gli Occhi Rossi si lanciano all'inseguimento. Vai al **41**.

355

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste ed è inutile che ti ostini a pronunciarlo: non accadrà niente. Il tuo ospite assiste al tuo pietoso tentativo, ma comincia a perdere la pazienza. Allora gli chiedi di riprendere il discorso e bevi la birra. Vai al **236**.

356

Perdi 2 punti di Resistenza. Mentre il tuo doppio avanza pronunci la formula e crei l'immagine di un mucchio di tesori. Ma il tuo sosia non è per nulla impressionato e ti attacca. Poiché non puoi ricorrere nuovamente alla magia devi combattere. Se vinci lascia la capanna e vai al **137**. Ricorda che il tuo doppio ha l'Abilità e la Resistenza che avevi prima di servirti di questo incantesimo.

357

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questa formula poiché non possiedi l'acqua incantata necessaria per farla funzionare. Mentre stai ancora tentando di pronunciarla, le parti del corpo si avvicinano e ti attaccano. Perdi 3 punti di Resistenza. Torna all'**11** e fai un'altra scelta.

358

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ne hai non puoi servirti di questo incantesimo e devi combattere la statua: vai al **299**. Se invece possiedi della sabbia gettala sui piedi della statua e pronuncia la formula: il terreno comincia a ribollire e l'enorme gigante perde l'equilibrio. Una pozza di sabbie mobili si è formata sotto i suoi piedi: non trovando nessun punto d'appoggio resta immobile e comincia ad affondare lentamente. Quando sarà sparito del tutto potrai scegliere la strada da prendere: ti incammini in direzione dell'uscita prendendo la strada di sinistra (vai al **104**) o prendi la strada a destra che porta alla Sala da Gioco di Vlada (vai al **56**)? Ricordati di cancellare la sabbia dal tuo Foglio d'Avventura.

359

Possiedi dei denti di Goblin? Se ne hai mettine uno per terra e pronuncia la formula (se non ne hai perdi 1 punto di Resistenza e torni al **153** per fare un'altra scelta). Con gli occhi fissi sul dente ti concentri sulla formula e perdi 1 punto di Resistenza. Allora un Goblin si materializza davanti a te. Vuoi ordinargli di andare a dare un'occhiata alla statua (vai al **423**) o alla capanna (vai al **341**)?

360

Perdi 2 punti di Resistenza. Questa formula ti permette di scovare eventuali trappole o pericoli: in questo caso non ce ne sono. Se desideri trattare con lo Gnomo vai al **264**; se preferisci andartene vai al **158**.

361

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste. Torna al **34** e fai un'altra scelta.

362

Questo incantesimo non esiste. Vai al **323** e combatti. Se sapevi già che questa non è una formula magica vai al **436**.

363

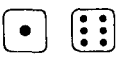
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei l'immagine di un tesoro in mezzo alla strada; lo offri alle creature, ma esse si burlano di te. Uno di loro grida: «Specie di mollusco, tardo di mente! I nostri occhi sono chiusi, ma non siamo ciechi. Le tue ricchezze non sono altro che un'illusione! Venite amici, diamo una lezione a questo imbecille!». Si muovono verso di te mentre sfoderi l'arma. Vai al **192**.

364

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste: devi combattere il tuo doppio con l'arma. Porta a termine il combattimento e ricorda che il tuo doppio ha la stessa Abilità e Resistenza che avevi tu prima di pronunciare la formula. Se vinci lascia la capanna andando al **137**.

365 *(fig. 30)*

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e devi andare al **118** (perdi 1 punto di Resistenza). Se hai dei denti di Goblin gettane a terra quanti desideri e pronuncia la formula. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni dente che usi. Dopo qualche istante ciascuno di questi denti si trasforma in Goblin in carne ed ossa, ai quali puoi comandare di aiutarti a combattere. Ogni Goblin ha Abilità 5 e Resistenza 5; torna al **118** per combattere le fastidiose creature. Esse attaccheranno comunque anche te e il mendicante, ma voi potete scegliere il Goblin che combatterà al vostro posto. Alla fine della battaglia i Goblin ancora in vita spariranno.



(fig. 30) Ecco comparire i Goblin

366

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e la porta che c'è dietro Vangorn si apre sulla strada. Comunque questo prodigio lo lascia del tutto indifferente. Vai al **13**.

367

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e devi combatterli con l'arma. Se possiedi la maschera tienila davanti al viso e pronuncia la formula: le creature che ti circondano scappano impaurite e ti lasciano ripartire. Vai al **135**.

368

Pronunci la formula concentrandoti sui denti: ognuno di questi si trasforma in un Goblin che si mette al tuo servizio. Dai l'ordine di inseguire gli Orclin, ma sfortunatamente hanno troppo vantaggio sui Goblin e non riesci a recuperare quello che ti hanno rubato. Rimettiti in cammino andando al **61**.

369

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai questo incantesimo non fa effetto: torna al **234** e porta a termine il combattimento. Se invece ne possiedi uno, suona una melodia. Chiunque sia l'avversario da te scelto, sentendo la formula smette di combattere e si mette a ballare senza riuscire a controllarsi. Ma in questo modo hai interrotto la lotta e tutta la gente si volta verso di te con sguardi furiosi. Allora qualcuno dei presenti afferra il tuo flauto e lo spezza, mentre gli altri ti mandano via: ora devi andartene. Vai al **263**.

370

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ne hai non puoi servirti di questo incantesimo e perdi altri 2 punti di Resistenza perché il Fabbricante di Catene ti infligge un colpo alla schiena. Torna al **119** e sfodera l'arma per combatterlo. Se invece hai della cera d'api strofinala velocemente sull'arma e pronuncia la formula magica: l'arma diventerà affilata come un rasoio ed ogni volta che ferirai il Fabbricante di Catene gli farai perdere 4 punti di Resistenza invece dei soliti 2. Torna al **119** e combatti.

371

Perdi 4 punti di Resistenza. Puntando un dito lanci un lampo di luce che brucia la porta: questa si apre permettendo a te e al vecchio di fuggire. Entrambi vi mettete a correre per la strada finché non arrivate ad un incrocio. Il vecchio è molto veloce per la sua età, e con tua grande sorpresa raggiunge l'incrocio prima di te. Vai all'**81**.

372

Ti consiglia di proseguire diritto finché non avrai raggiunto il porto. Lo ringrazi e prosegui. Vai al **263**.

373

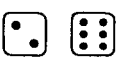
Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei un muro invisibile che si innalza tra te e il morto vivente: le parti del corpo urtano contro il muro e rimbalzano, ma esso non è molto grande e ben presto le parti del cadavere lo aggireranno presentando una nuova minaccia per te. Torna all'**11** e fai un'altra scelta.

374

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non funziona. Vai al **468**. Se hai una moneta appoggiala sul polso e pronuncia la formula: attorno al tuo braccio si forma uno scudo invisibile che ti aiuterà in tutte le battaglie che dovrai affrontare nel santuario. Quando te ne andrai da lì lo scudo sparirà assieme alla moneta. Vai al **468**.

375

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sullo stagno ed in particolare sul pesce. Questo però sfreccia via ed è un piccolo mollusco che stava mangiando lì vicino a subire l'effetto della formula. Il mollusco è ora completamente soggetto alla tua volontà, ma ciò non ti sarà di nessuna utilità. Vuoi impadronirti del Pezzo d'Oro (vai all'**85**) o lasci lo stagno (vai al **28**)?



376

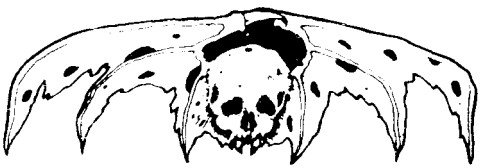
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ne hai l'incantesimo non funziona, e il veleno ti uccide mettendo così fine a questa avventura. Se invece ne hai, bevi velocemente e pronuncia la formula su di te. La pozione farà da antidoto contro il veleno e ben presto riguadagnerai le forze: riporta la Resistenza al punteggio *iniziale*. Mentre fai tutto questo, l'uomo ti guarda strabiliato. Quando sei di nuovo completamente in forma decidi di andartene e vai al **223**.

377

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed entri senza incorrere in alcun pericolo. Vai al **249**. Se prima di entrare desideri estrarre qualcosa dallo zaino vai al **7**.

378

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una fialetta di colla? Se non ce l'hai l'incantesimo non produrrà effetto e la creatura ti morderà alla caviglia facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Torna al **95** e combatti. Se hai della colla gettala sulla Bestia Irsuta e pronuncia la formula: la bestia resterà incollata sul suolo e tu potrai tranquillamente avvicinarti e finirla. Vai al **14**.



379

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste, quindi non succede niente. Torna al **98** e fai un'altra scelta.

380

Vik ti dice come trovare una persona che conosce uno dei versi della formula magica. Se desideri seguire le sue indicazioni torna verso la porta sud, finché non trovi la strada dove abita il personaggio che potrà aiutarti (vai al **61**); altrimenti puoi proseguire per la tua strada senza tener conto dei suoi consigli (vai al **263**).

381

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla porta: il meccanismo della serratura si mette in moto ed i battenti si schiudono. Li spingi ed entri: non c'è nessuno in giro, ma ti guardi intorno attentamente. La prima cosa che vedi è un edificio situato accanto alle mura, e ti avvicini. Si tratta di una costruzione in pietra con le finestre munite di sbarre, e l'interno non è ammobiliato: c'è solo una panca sulla quale sta seduto un vecchio. Desideri entrare nell'edificio e salutare l'uomo (vai al **169**) o rimetterti in cammino (vai al **218**)?

382

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi lo specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non produce effetto, e mentre tenti invano di difenderti le creature si avvicinano. Sfodera l'arma e combatti (vai al

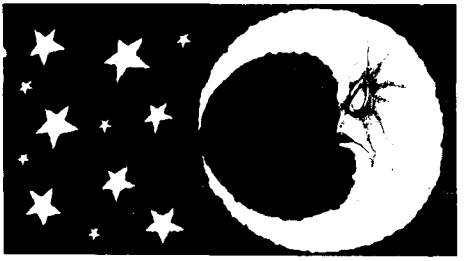
192). Se possiedi lo specchio in questione orientalo verso il gruppo e pronuncia la formula: le creature si riflettono nello specchio e le loro immagini si trasformano in un gruppo di creature identiche agli originali. Mentre i due gruppi si trovano faccia a faccia, pronti per battersi, puoi approfittarne per scappare. Vai al **135**.

383

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed un muro invisibile si erge tra voi due. Allora l'assassino fa scoccare una freccia che va a rimbalzare contro il tuo muro protettivo. «Un mago!» esclama Vangorn. «Non ho intenzione di mettermi contro un mago! Sei libero di andartene, straniero». Abbassa l'arco e si scosta dalla porta per lasciarti passare. Vai al **46**.

384

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e cinque copie della tua persona si formano attorno a te. Speri di confondere la statua, ma essa non si lascia imbrogliare e tende violentemente il braccio verso di te: ti dà un colpo con la mano e ti fa cadere a terra. Perdi 1 punto di Resistenza. Sfoderi l'arma e vai al **299**.



385

Perdi 2 punti di Resistenza. Il tuo doppio diventa apatico e non riesce a concentrarsi sul combattimento. Porta a termine la lotta riducendo di 3 punti la sua Abilità totale. Tieni presente che il tuo doppio ha la stessa Abilità (ora meno 3 punti) e la stessa Resistenza che avevi tu prima di pronunciare questa formula. Se vinci lascia la capanna andando al **137**.

386

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai non puoi servirti di questo incantesimo: torna al **264** e fai un'altra scelta, ma perdi 1 punto di Resistenza per il tentativo infruttuoso. Se possiedi dei denti di Goblin gettane uno a terra e pronuncia la formula (perdi 1 punto di Resistenza): il dente si trasforma in un Goblin al tuo servizio, che ora sta attendendo istruzioni. Gli dici di attaccare lo Gnomo (vai al **403**) o chiedi allo Gnomo se è disposto a barattare la sua merce in cambio del Goblin (vai al **350**)?

387

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Non puoi ricorrere a questo incantesimo perché non possiedi la sfera di cristallo necessaria per realizzarlo. Sei imbarazzato per il tuo fallimento come mago e bevi la birra, sorridendo timidamente al tuo ospite. Vai al **236**.

388

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai un dente di gigante? Se non ce l'hai la formula non funziona e devi andare al **154**. Se invece ce l'hai gettalo a terra e pronuncia

l'incantesimo: ecco che dal dente si sprigiona un denso vapore, dal quale compare un enorme Gigante in carne e ossa. Gli ordini di liberarti dalla rete e lui obbedisce, scomparendo appena terminato il lavoro. Ora puoi uscire e andare al **9**.

389

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non farà effetto (torna al **310** e fai un'altra scelta). Se possiedi 1 Pezzo d'Oro appoggialo sul polso e pronuncia la formula tenendo gli occhi fissi su di esso: crei uno scudo invisibile attorno al tuo braccio, un'utile difesa per il prossimo combattimento. Vai al **118** e combatti: grazie allo scudo potrai sottrarre 2 punti dalla Forza d'Attacco di ogni creatura che affronti. Dopo la battaglia lo scudo sparirà assieme alla moneta.

390

Perdi 2 punti di Resistenza. Grazie a questo incantesimo sarai protetto da ogni genere di trappole per un breve periodo. Ora puoi sia entrare (vai al **249**), che cercare nello zaino qualche oggetto che potrà esserti utile (vai al **7**).

391

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un paio di tamponi per il naso? Se ce li hai infilali nelle narici e pronuncia la formula: un odore insopportabile si espande nell'aria. La gente tossisce e trattiene il fiato, ma alla fine è costretta ad andarsene e il combattimento finisce. Se non hai i tamponi per il naso respiri anche tu

la puzza, sei preso da nausea e perdi 3 punti di Resistenza. Ora puoi rimetterti in cammino andando al **153**.

392

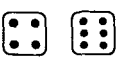
Ricordi le parole di Glandragor: «Se a Kharé dovessi avere qualche problema chiedi di Vik, un mio amico molto potente ed influente». Gridi ripetutamente il suo nome, chiedendo aiuto, e qualche istante più tardi un volto appare nell'apertura nel soffitto e dice: «Chi ha chiesto di Vik?». Rispondi che sei stato tu ed il volto scompare, per tornare più tardi con quello che sembra il capitano della nave. Gli racconti la tua storia, ed egli dice: «Devo scusarmi con te per il mio equipaggio troppo zelante, ma i miei uomini non potevano sapere che abbiamo un amico in comune. E Vik è un mio grande amico, gli devo la vita: infatti mi ha salvato dalle sgrinfie delle Vestali di Lumlé. Non temere per la tua libertà». Fa calare una scala di corda e ti autorizza a salire sul ponte della nave. Ti allontani in fretta andando al **487**.

393

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula su quella strisciante creatura e i suoi movimenti già lenti diventano ancora più indecisi. È il momento per sfoderare l'arma e combattere:

Mangiatore di Melma Abilità 7 Resistenza 11

Sotto l'effetto dell'incantesimo, che dura per quattro assalti, la creatura combatterà con l'Abilità ridotta a 4, ma successivamente i suoi movimenti e la sua Resi-



stenza ritorneranno normali. Se riesci a vincere la creatura vai al **196**.

394

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Vai al **55**.

395

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula che fa subito effetto: ora percepisci chiaramente i pericoli in cui potresti incorrere. È certo che il cerchio nero rappresenta il pericolo maggiore, quindi cerca di evitarlo. Anche la cappella potrebbe essere pericolosa, e se entri assicurati prima di avere un'arma particolarmente efficace. La scelta *più sicura* è quella di lasciare questo luogo, ma potrebbe non essere la *migliore*. Se desideri andartene vai al **16**; se desideri entrare vai al **249**; se prima di entrare desideri estrarre qualcosa dallo zaino vai al **7**.

396

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Mentre tenti invano di pronunciare la formula gli Orclin hanno il tempo di scappare. Vai al **61**.

397

Mentre si avvicinano borbotti un'imprecazione. Se almeno avessi un martello o un'ascia invece della tua arma... I pensieri ti riportano nella taverna di Glandragor. Cosa ti aveva detto? «Se a Kharé dovessi avere qualche problema, chiama Vik..» Mentre indie-

treggi di fronte alle creature che ti minacciano, decidi che forse vale la pena tentare: dici loro che non dovrebbero farti del male, perché sei un amico di Vik. Appena sentono questo nome si fermano e iniziano a bisbigliare: «Un amico di Vik... Allora non possiamo toccare questo straniero... E se si tratta di una finta...? Possiamo rischiare...?» Alla fine si fanno da parte per lasciarti passare: ti rimetti in marcia e prosegui andando al **135**.

398

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste; torna al **43** e fai un'altra scelta.

399

Ti tornano in mente le parole che l'amabile Glandragor aveva pronunciato a Birritanti. Ah, se il suo amico Vik fosse qui per aiutarti! Nel delirio mormori indistintamente il nome di Vik, e all'udirlo Vangorn si precipita da te e ti solleva la testa. «Conosci Vik?» chiede. Annuisci. Allora corre in cucina e torna immediatamente con una minuscola tazzina contenente un liquido. Te la mette tra le labbra e ti obbliga a berla, e tu non sei in condizioni tali da impedirglielo. Il dolore è straziante e svieni. Un po' più tardi riprendi conoscenza: sbatti le palpebre e ti accorgi che Vangorn ti ha sistemato su una sedia e ti sta osservando attentamente. Vedendo che riprendi i sensi ti chiede come fai a conoscere Vik, allora gli racconti la storia dell'ascia di Glandragor. «Vik» dice, «è mio fratello, e un amico di Vik è anche amico mio». Ti chiede come ti senti e se ti va un altro sorso di antidoto. Non fa che

scusarsi per averti avvelenato, ma ti stai rimettendo in fretta e desideri andartene. Prima però gli chiedi se può aiutarti nella tua ricerca. Ti dà 5 Pezzi d'Oro e una maschera nera che potrà esserti utile per realizzare certi incantesimi. Inoltre ti dà un consiglio: «Se dovessi imbatterti nella statua di bronzo studiala attentamente: ha un solo punto debole». Lo ringrazi e riparti. Guadagni 2 punti di Resistenza per l'informazione e vai al **46**.

400

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il gioiello d'oro necessario per realizzarlo. Torna al **98** e fai un'altra scelta.

401

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo e devi andare al **55**. Se la possiedi mettitela in testa, pronuncia la formula e stai all'erta, in attesa di un messaggio telepatico. Ben presto cominci a percepire i pensieri della statua: è una creatura vivente ed intelligente, e sta pensando in che modo fare di te il suo prossimo pasto. Ti allontani facendo il giro della capanna e quando non può più vederti ti metti a correre per la strada. Vai al **137**.

402

Questa formula non esiste. Torna al **312** e fai un'altra scelta. Se sapevi già che non si tratta di una formula magica, vai al **392**.

403

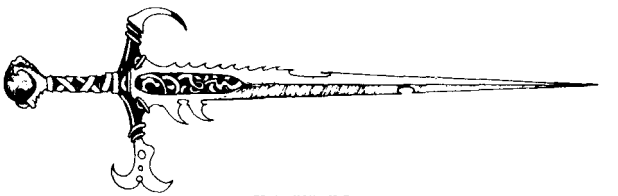
Il Goblin emette un grugnito e avanza verso lo Gnomo per attaccarlo. «Ah» esclama quello con disprezzo, «e tu pensi che questo essere mi faccia paura? Ripensaci straniero!». Poi afferra una fiala che teneva nascosta, la stappa e ne getta il contenuto sul Goblin che in pochi istanti si pietrifica e diventa una statua. «Vuoi che ti mostri qualche altro dei miei poteri?» chiede lo Gnomo, ma forse è meglio ripartire immediatamente. Vai al **158**.

404

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi il braccialetto d'osso necessario per realizzarla. Mentre stai ancora farfugliando l'incantesimo gli Orclin scappano e tu non riuscirai mai più ad acchiapparli. Vai al **61**.

405

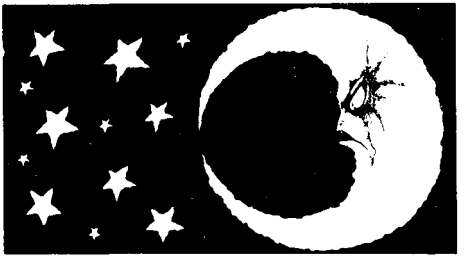
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi qualche pozione medicinale? Se non ne hai l'incantesimo non produrrà alcun effetto. Se invece ce l'hai, bevi velocemente e pronuncia la formula: l'effetto è rinvigorente. Riporta la tua Resistenza al punteggio *iniziale*. Ora devi combattere (vai al **323**). Ricorda che hai esaurito la pozione quindi cancellala dal Foglio d'Avventura.



VINCI 20 PEZZI D'ORO

406

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi la pozione di acqua di fuoco. Il dolore allo stomaco si fa sempre più acuto e ben presto perdi conoscenza. Vangorn l'Assassino ha fatto un'altra vittima...



407

Perdi 1 punto di Resistenza. Mentre pronunci la formula una puzza insopportabile si espande nell'aria. L'odore è talmente ripugnante che se non possiedi un paio di tamponi per il naso ti farà perdere 3 punti di Resistenza. La terribile puzza terrà i tuoi nemici alla larga per un po' di tempo e intanto tu potrai sgattaiolare in una delle strade secondarie. Ma quando gli effetti dell'incantesimo finiranno essi non tarderanno a lanciarsi al tuo inseguimento. Vai al **41**.

408

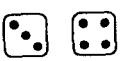
Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo senza essere in possesso del corno del vento necessario per realizzarlo. Torna all'**1** e fai un'altra scelta.

409

Vik ti consiglia di proseguire il cammino e, alla prima occasione, di svoltare a sinistra. Poi, per trovare qualcuno che possa rivelarti uno dei versi devi svoltare a destra, alla prima o alla seconda, non si ricorda neanche lui esattamente. Lo ringrazi e prosegui. Vai al **263**.

410

Perdi 2 punti di Resistenza. Dopo aver gettato l'incantesimo su entrambi i combattenti ti accorgi che perdono la loro combattività: i movimenti si fanno lenti, e il combattimento viene sospeso appena si rendono conto che sta succedendo qualcosa di magico. Sia loro che il resto della folla si guardano attorno per vedere chi si sta prendendo gioco di loro. Decidi di ripartire in tutta fretta andando al **153**.



(fig. 31) Hai creato un enorme gigante

411 *(fig. 31)*

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di gigante? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo. Mentre pronunci invano la formula, la statua ti colpisce facendoti perdere 1 punto di Resistenza. Vai al **299**. Se invece possiedi il dente gettalo a terra e pronuncia la formula: hai creato un gigante che combatterà al tuo posto contro la statua:

Statua di Bronzo	Abilità 10	Resistenza 15
Gigante	Abilità 8	Resistenza 9

In caso di vittoria il tuo gigante sparirà dopo il combattimento. A questo punto potrai scegliere la strada da prendere: se ti dirigi verso l'uscita di Kharé vai al **104**, se intendi andare alla sala da gioco vai al **56**. Se il gigante perde devi combattere tu, comunque appena riesci a infliggere il primo colpo alla statua vai al **326**.

412

Pronunci la formula e aspetti: un brivido ti percorre la schiena quando senti uno scricchiolio che proviene dalla porta. Ma invece di vederla aprirsi ti accorgi che una nuvola di fumo, proveniente da una scatola che si trova sopra la porta, prende la forma di un fantasma che si mette a saltare come una marionetta. Resti a guardarlo a bocca aperta finché, tutt'a un tratto, si precipita su di te e, senza darti il tempo di reagire, ti avvolge completamente. Cominci subito a tossire e a sudare e capisci di avere a che fare con un Fantasma Solforoso che ti sta soffocando con i suoi vapori velenosi. Eri stato avvertito: la grande porta di Kharé è ben protetta e chi tenta di aprirla senza essere iniziato rischia la vita. Tu l'hai persa ora...

413

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi la sfera di cristallo necessaria per realizzarla. A questo punto puoi dare un'occhiata alla statua più da vicino (vai all'**8**) o puoi entrare nella capanna (vai al **27**).

414

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che ti vengano date indicazioni su eventuali pericoli: bere la birra non è la cosa migliore da fare. Il tuo ospite però è piegato verso di te, e sta aspettando che tu la beva. Allora, in un batter d'occhio, gli getti la birra in faccia e ti metti a correre in direzione della porta: riesci a raggiungerla prima che quello si renda conto di cosa è successo. Vai al **46**.

415

Perdi 5 punti di Resistenza: questo incantesimo non esiste. Vai al **154**.

416

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo: torna al **234** e porta a termine il combattimento. Se hai un gioiello solare guardalo intensamente e pronuncia la formula: ecco che comincia a mandare dei forti bagliori. Grazie ad esso potrai aiutare uno dei due lottatori. L'effetto dell'incantesimo durerà per tre scontri, durante i quali potrai accecare l'avversario del lottatore per cui stai tifando appena questo avrà colpito il tuo preferito. In questo modo l'avversario gli in-

fliggerà una ferita meno grave e gli farà perdere solo 1 punto di Resistenza invece dei soliti 2. Ricorda che l'incantesimo fa effetto solo nei primi tre scontri, dopo di che il combattimento procederà normalmente. Ora torna al **234** e porta a termine la lotta.

417

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e il Polipoide si arresta immediatamente. Poi si allontana da te e si mette a camminare senza meta, andando a sbattere contro i mobili. Puoi approfittare di questo suo stato di confusione mentale per impossessarti della scatola che c'è sotto il tavolo. Vai al **29**.

418

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Se invece ce l'hai, mettitela in testa e pronuncia la formula. Sei in attesa di ricevere eventuali messaggi telepatici da parte delle creature che si trovano in quei paraggi, ma non ti viene trasmesso nulla. Significa che nelle vicinanze non ci sono creature intelligenti. A questo punto vuoi avvicinarti alla porta (vai al **288**) o salti oltre il cerchio (vai al **258**)?

419

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi qualche pozione medicinale? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo (torna al **264**); in caso contrario bevi la pozione e pronuncia la formula: appena l'incantesimo fa effetto senti che ti stai rinvigorendo e che una carica di energia si sprigiona nel tuo corpo. Puoi riporta-

re la tua Resistenza al punteggio *iniziale*. Ora torna al **264** per fare i tuoi affari con lo Gnomo. Ricorda che hai esaurito la pozione.

420

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai non puoi far funzionare questo incantesimo. Torna al **108** per fare un'altra scelta. In caso contrario mettitela in testa e pronuncia la formula: grazie ad essa riesci a percepire i pensieri del Mastro Fuochista che è rimasto fuori. «Riuscirò a far cadere in trappola questo viaggiatore?» pensa. Sembra che si aspetti che tu entri nel fuoco. Desideri entrare tra le fiamme (vai al **130**) o lasci questo posto (vai al **137**)?

421

Pronunci la formula magica e attendi. Un brivido ti percorre la schiena quando senti uno scricchiolio che proviene dalla porta, ma invece di vederla aprirsi ti accorgi che una nuvola di fumo, proveniente da una scatola che si trova sopra la porta, prende la forma di un fantasma che si mette a saltare come una marionetta. Resti a guardarlo a bocca aperta finché, tutt'a un tratto, si precipita su di te e, senza darti il tempo di reagire, ti avvolge completamente. Cominci subito a tossire e a sudare e capisci di aver a che fare con un Fantasma Solforoso che ti sta soffocando con i suoi vapori velenosi. Eri stato avvertito: la grande porta di Kharé è ben protetta, e chi tenta di aprirla senza essere iniziato rischia la vita. Tu l'hai persa ora ...

422

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ne hai l'incantesimo non farà effetto. Sfodera l'arma e vai al **192**. Se invece ne hai gettala a terra, attorno ai piedi dei tuoi avversari, e pronuncia la formula: il terreno comincia a ribollire e le sabbie mobili che hai creato fanno perdere l'equilibrio alle creature, che restano intrappolate e cominciano ad affondare. Si mettono a chiamare aiuto, ma dopo pochi attimi sprofondano completamente. Purtroppo con loro se n'è andato anche il tuo denaro. Ora puoi proseguire andando all'**89**. Ricorda di cancellare dal Foglio d'Avventura la sabbia di cui ti sei servito.

423

Il tuo Goblin avanza verso la statua, ma nello stesso istante senti qualcuno che abbaia alle tue spalle: ti volti di scatto, ma si tratta solo di un cane che prosegue per la strada abbaiando a tutti i passanti. Ti giri nuovamente verso la statua per constatare sgomento che il tuo Goblin giace morto al suolo, ai piedi della statua che non si è mossa neanche di un millimetro! Vuoi dare un'occhiata alla statua più da vicino (vai all'**8**), vuoi esaminare la capanna (vai al **27**) o te ne vai in fretta (vai al **137**)?

424

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Torna al **317** e fai un'altra scelta.

425

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente: non puoi servirti di questo incantesimo se non possiedi il gioiello solare necessario per realizzarlo. Vai al **323** e porta a termine il combattimento.

426

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai perdi 1 punto di Resistenza poiché l'incantesimo non produce alcun effetto; ti rimetti in cammino andando al **61.** Se invece possiedi dei denti di Goblin gettane a terra quanti vuoi e pronuncia la formula. Perdi tanti punti di Resistenza quanti sono i denti utilizzati. Vai al **368.**

427

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai un flauto di bambù? Se non ce l'hai la formula è inutile, e il mostro ti viene addosso travolgendoti: perdi 2 punti di Resistenza e torna al **77** ad affrontare il combattimento. Se invece hai il flauto, pronuncia la formula e comincia a suonare. Il mostro si ferma, poi comincia a ondeggiare lentamente la testa; improvvisamente salta fuori dall'acqua con un grido esaltato e si esibisce in una specie di danza; non è molto armoniosa, ma sarebbe difficile pretendere qualcosa di più da un Mangiatore di Melma. Vai al **196**.

428

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste. Torna al **26** e fai un'altra scelta.

429

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunciando la formula crei un potente campo di forza che ti circonda. Per tutta la durata di questa operazione non ti accadrà nulla di male. Ti avvicini alla statua e non succede niente. Allora dai un'occhiata alla capanna: ci sono solo dei detriti sul suolo. A poco a poco gli effetti della formula spariscono. Desideri entrare nella capanna (vai al **27**) o avvicinarti alla statua per prendere il medaglione (vai all'**8**)? Altrimenti puoi rimetterti in marcia andando al **137**.

430

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che faccia effetto, ma intanto il dolore allo stomaco diventa sempre più acuto, insopportabile. Perdi i sensi e non li riprenderai mai più. L'incantesimo ti avrebbe protetto dalla magia, ma questo veleno non aveva niente di magico. La tua missione è fallita...

431

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula: grazie ad essa sarai protetto da qualsiasi genere di pratica magica per tutto il tempo in cui rimarrai nel santuario di Courga. Vai al **468**.

432

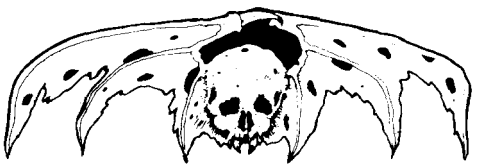
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula in direzione della porta: uno scatto indica che la serratura si è mossa. Dai uno spintone alla porta e scappi. Il vecchio viene con te e ti ringrazia per averlo aiutato a fuggire, poi si lancia di corsa lungo la strada lasciandoti indietro. Ben presto arrivi ad un incrocio. Vai all'**81**.

433

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, e questa fa subito effetto: ora sei protetto da qualsiasi genere di pratica magica. Vai al **118** e combatti: per tutta la durata del combattimento sarai protetto da questo incantesimo.

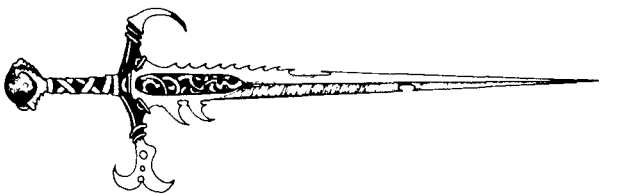
434

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e tendi le braccia in direzione del gruppo: due piccole palle di fuoco ti si formano nei palmi delle mani e te ne servi per gettarle contro le creature. Uno degli Occhi Rossi che ti sta di fronte solleva le palpebre ed emette un lampo di fuoco che intercetta la tua palla infuocata. Per il contraccolpo essa cambia direzione e rimbalza su di te, che fai un balzo per evitarla. Vai a finire nella pozza che si trova ai piedi del monumento, ma al contrario di quanto ti aspettavi non senti nessun tonfo. Vai al **270**.



435

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunciando la formula crei quattro copie della tua persona che si dispongono attorno a te confondendo la creatura. Ma questa illusione riuscirà a ingannare solo la *testa* della creatura, perché le altre parti del corpo non sono dotate d'intelligenza. Torna all'**11** e porta a termine il combattimento. Se negli scontri con la testa la tua Forza d'Attacco è minore della sua devi tirare un dado: se fai da 1 a 5 la testa ha attaccato una delle immagini che hai creato, ma se fai 6 la testa ha scelto la persona giusta e ti infligge un colpo, come di consueto.



436

Ti giunge una voce che proviene dalla folla: «Vik! Vik, amico mio! Come stai?». Guardi da quella parte e vedi due persone che si salutano. Allora chiami a tua volta Vik, e gli dici di essere amico di Glandragor. All'udire questo nome Vik fa un gran sorriso, e ti dice che aspetterà che finisca il combattimento e ti augura buona fortuna. Guadagni 2 punti di Fortuna per averlo incontrato. Torna all'**82** e fai un'altra scelta. Dopo il combattimento, sempre se riesci a sopravvivere, vai al **352** se desideri parlare con Vik.

437

Perdi 5 punti di Resistenza: questo incantesimo non esiste. Torna al **95** per combattere o per scegliere un'altra formula.

438

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunciando la formula un piccolo tesoro appare ai tuoi piedi. Mandi un grido in direzione della botola e qualcuno la apre: è un membro dell'equipaggio che ti chiede in tono brusco cosa vuoi. Gli mostri il tesoro e quello sorride avidamente, poi si guarda intorno e cala una scala di corda per farti salire. Appena arrivi sul ponte gli metti in mano il falso tesoro e lasci la nave in tutta fretta. Vai al **487**.

439

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi l'anello di metallo verde necessario per realizzarlo. Torna al **26** e fai un'altra scelta.

440

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Torna al **119**, sfodera l'arma e affronta il Fabbricante di Catene.

441

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai tenti inutilmente di pronunciare la formula, ma intanto il corpo smembrato ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Se invece hai i piccoli cristalli, concentrati e pronuncia la

formula: ciascuno di essi esploderà al contatto della parte del corpo che colpirà. Puoi utilizzare tutti i cristalli che desideri, gettandone uno contro ogni parte del corpo, che perderà 1 punto di Resistenza ma solo se riuscirai a colpirla. Tira due dadi per vedere se il colpo va a segno: se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità riesci a colpirla; se il numero uscito è maggiore della tua Abilità manchi il bersaglio. Ripeti l'operazione per ogni cristallo che lanci, scegliendo ogni volta il tuo avversario. Torna all'**11** e porta a termine il combattimento. Hai diritto di lanciare tutti i cristalli che vuoi, ma devi combattere nella maniera abituale contro le parti che sopravvivono quando li hai finiti.

442

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi qualche pozione medicinale? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto. In caso contrario bevi e pronuncia la formula: immediatamente la tua forza aumenta e tutte le tue ferite guariscono sotto l'effetto della magia. Riporta la tua Resistenza al punteggio *iniziale*. Ora puoi incamminarti verso la porta (vai al **288**) o puoi saltare oltre il cerchio (vai al **258**). Che tu abbia bevuto la pozione o no la scelta rimane la stessa, ma se l'hai usata ricordati di cancellarla dal Foglio d'Avventura.

443

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti per vedere che effetto fa sulla creatura: come già sai, l'esito di questo incantesimo è imprevedibile. La Bestia Irsuta si arresta e ti guarda, poi si muove con passo indeciso senza sapere cosa fare. Improvvisamente si precipita su di te e ti getta a terra facendoti perdere 1 punto di Resistenza, ma invece di riprendere il combattimento si mette a girare in tondo. Torna al **95** e attaccala, o scegli un'altra formula. Se decidi di combattere hai diritto di togliere 1 punto dalla sua Abilità, poiché si trova in uno stato di confusione.

444

Ti metti in testa la calotta e pronunci la formula. Ti concentri sul tuo ospite e riesci a percepire cosa gli passa per la testa. Una cosa è certa: vuole a tutti i costi che tu beva la birra perché ci ha messo qualche tipo di droga. Puoi fare come vuole e bere la birra (vai al **236**), o puoi cercare una scusa e alzarti (vai al **173**).

445

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula fissando il tavolo, sul quale si materializza un mucchio d'oro. La creatura lo fissa per qualche istante, poi volge lo sguardo su di te. A giudicare dal suo comportamento è chiaro che si è accorta dell'inganno e che è molto adirata con te per aver tentato di imbrogliarla. Avanza verso di te e intanto tu sfoderi l'arma. Vai al **243**.

446

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti un'indicazione che ti suggerisca il modo più sicuro per recuperare l'oro, ma non succede niente. Sono le creature che hanno il potere di bloccare l'incantesimo, o *non c'è* modo di riuscire a recuperare l'oro? Le creature avanzano verso di te mentre porti la mano all'arma. Vai al **192**.

447

Perdi 1 punto di Resistenza. Questo incantesimo non fa effetto poiché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Torna al **98** e fai un'altra scelta.

448

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai gli Orclin si dileguano mentre cerchi invano di pronunciare la formula (vai al **61**). Se invece hai la calotta mettitela in testa e pronuncia l'incantesimo: ora sei in contatto telepatico con tutti gli Orclin. Essi si mettono a correre in direzioni diverse, ma tu riesci a intercettare quello che ha rubato le cose di valore e ti lanci all'inseguimento. Alla fine riesci a prenderlo e lo obblighi a restituirti le tue cose. A questo punto puoi rimetterti in marcia andando al **61**.

449

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei granelli di sabbia? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto nonostante tu provi invano a pronunciarlo. Allora il Fabbricante di Catene ti dà un colpo facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Torna al **119** e combatti. Se

invece hai con te dei granelli di sabbia sparpagliali ai piedi del Fabbricante e pronuncia la formula: il terreno comincia a ribollire e il Fabbricante perde l'equilibrio e comincia ad affondare lentamente nella pozza di sabbie mobili. Ad un certo punto si toglie la veste e la stende sulla superficie delle sabbie mobili per cercare di non affondare, ma tu gliela strappi ed egli sparisce definitivamente. Vai al **195**. Hai usato tutta la sabbia quindi non puoi più servirti di questo incantesimo a meno che non ne trovi dell'altra.

450

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non lo hai non puoi servirti di questo incantesimo. Mentre cerchi invano di farlo funzionare, il cadavere ti infligge un colpo facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Se invece hai la moneta, mettitela sul polso e pronuncia la formula: in questo modo crei uno scudo invisibile che ti proteggerà in combattimento. Torna all'**11** e combatti. Hai diritto di sottrarre 2 punti dalla Forza d'Attacco di ogni parte del corpo grazie al potere di questo scudo magico. Dopo il combattimento esso svanirà assieme alla moneta.

451

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di gigante? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: vai al **323** e combatti. Se invece ce l'hai, pronunciando la formula crei un vero gigante magico. Al vederlo la gente si impressiona e intanto tu spieghi all'arbitro che è lui il tuo campione e che combatterà al posto tuo. Vai al **323** e porta a termine il combattimento tra il campione ed il gigante:

Gigante	Abilità 8	Resistenza 9

Se vince il tuo gigante ritira la vincita.

452

Perdi 2 punti di Resistenza. Grazie all'incantesimo il tuo corpo inizia a crescere, fino a diventare grande come quello di un gigante. Sfortunatamente ora non sarai in grado di passare attraverso la porticina! A questo punto puoi andartene (vai al **16**) o aspettare che l'incantesimo perda l'effetto, per poi entrare (vai al **249**).

453

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed entri tra le fiamme: non senti niente. Allora apri il cofanetto e trovi 10 Pezzi d'Argento e uno specchio d'argento. Ti impadronisci di queste cose ed esci dalle fiamme. Poi, mentre le guardi più attentamente, vedi che si trasformano da argento in oro! Hai trovato 10 Pezzi d'Oro ed un elegante specchio col telaio d'oro. Li nascondi velocemente nello zaino, ma senti una voce che chiama dall'esterno: «Bene, cosa ne pensi?». Ti ricordi allora che il Mastro Fuochista ti aveva fatto

entrare per farti vedere i fuochi, ma gli dici che non sei interessato ad alcuno di essi, lo ringrazi e ti rimetti in cammino. Vai al **137**.

454

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. La statua è quasi sopra di te: sfodera l'arma e combatti. Vai al **299**.

455

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una fialetta di colla? Se non ce l'hai vai al **13**; se ce l'hai tirala addosso all'assassino e pronuncia la formula. La fiala si apre ed egli si ricopre di colla e ben presto si irrigidisce, con le mani attaccate all'arco e i piedi al pavimento. A questo punto puoi affrettarti ad uscire. Vai al **46**.

456

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e attendi indicazioni sul modo migliore di agire. Qualcosa ti dice che il pesce morde, ma che non costituisce un reale pericolo. Non c'è nulla da temere qui. Puoi dunque chinarti sul pesce (vai al **320**), cercare di afferrare il Pezzo d'Oro (vai all'**85**) o lasciare lo stagno (vai al **28**).

457

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questo incantesimo perché non possiedi il medaglione tempestato di pietre preziose. Torna al **264** e fai un'altra scelta.

458

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi ricorrere a questa formula perché non possiedi la polvere di pietra necessaria per realizzarla. Mentre stai cercando inutilmente di farla funzionare le creature si avvicinano: devi sfoderare l'arma. Vai al **192.**

459

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente: non puoi ricorrere a questo incantesimo poiché non possiedi l'anello di perle necessario per realizzarlo. Cerchi invano di farlo funzionare, ma intanto la Bestia Irsuta ti salta addosso graffiandoti e dandoti un morso alla gamba. Perdi 3 punti di Resistenza. Preparati a combattere:

Bestia Irsuta	*Abilità* 5	Resistenza 7

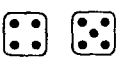
Se vinci vai al **14.**

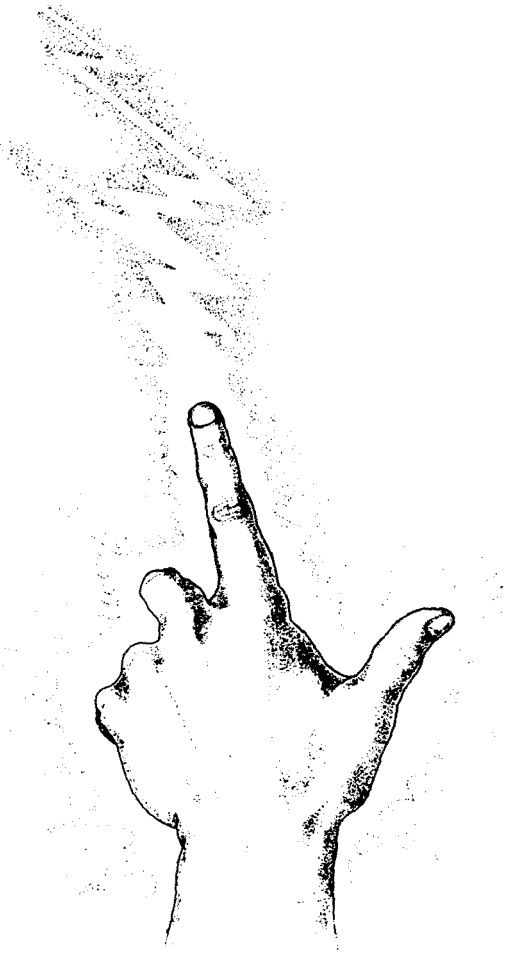
460

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Torna al **234** e combatti.

461

Perdi 4 punti di Resistenza. Ti concentri sulla statua, pronunci la formula e le ordini di muoversi: avevi ragione! La statua è una creatura vivente ed ora si sta avvicinando verso di te, sotto il tuo controllo. Le ordini di togliersi il medaglione dal collo e di porgertelo, poi le dici di riassumere la sua posizione naturale e di tornare immobile. Esegue. Vai al **117.**





(fig. 32) Punti l'indice e pronunci la formula

462

Questo incantesimo non esiste. Torna al **290** e fai un'altra scelta. Se sapevi già che non si trattava di un incantesimo vai al **397**.

463

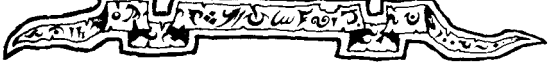
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non farà effetto. Devi sfoderare l'arma e combattere (vai al **192**). Se invece ce l'hai tienila davanti al viso e pronuncia la formula. Le creature che ti stanno guardando sono in preda al terrore; gettano a terra l'oro che ti avevano rubato e scappano. Ti rimetti in marcia andando all'**89**.

464 *(fig. 32)*

Perdi 4 punti di Resistenza. Punti l'indice in direzione della botola di legno e pronunci la formula. Il tuo compagno si copre la testa, mentre un lampo di fuoco scaturisce dal tuo dito andando a colpire il legno. La luce del giorno entra dalla fessura che hai aperto nella botola: puoi tirare un respiro di sollievo. Sali sul ponte: c'è una grande agitazione, ma prima che l'equipaggio riesca a riprenderti, scappi in velocità. Vai al **487**.

465

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi il corno del vento necessario per realizzarla. Torna al **26** e fai un'altra scelta.



466

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula perché non possiedi l'anello di metallo verde necessario per realizzarla. Torna al **47** e fai un'altra scelta.

467

Perdi 1 punto di Resistenza. L'incantesimo non fa effetto poiché non possiedi l'anello di metallo verde necessario per realizzarlo. Torna al **108** e fai un'altra scelta.

468

Cosa vuoi fare?

Cerchi degli oggetti di valore da rubare. Vai al **205.**
Esamini la statua. Vai al **122.**
Cerchi di scoprire eventuali trappole. Vai al **224.**
Ti assicuri che non ci sia nessuno nei dintorni. Vai al **168.**

469

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: torna al **234** e combatti. Se invece possiedi il braccialetto mettilo al polso e pronuncia la formula: così crei l'illusione che il tuo favorito sia caduto. Allora l'altro lottatore si precipita sul tuo uomo, ma questi, che in realtà è ancora in piedi, lo attacca rapidamente facendogli perdere 2 punti di Resistenza. A questo punto l'illusione sparisce ed il combattimento procede normalmente. Torna al **234** e porta a termine la lotta come di consueto.

470

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti indicazioni riguardanti eventuali pratiche magiche che potrebbero venire usate contro di te, ma non succede niente: non c'è niente di magico nell'aria. Torna al **213** e decidi la prossima mossa.

471

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai non puoi servirti di questo incantesimo. Perdi 1 punto di Resistenza e vai al **77** per combattere il Mangiatore di Melma con le armi. Se invece ne hai gettane quanti vuoi di fronte al mostro e pronuncia la formula. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni dente utilizzato e vai al **505**.

472

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla capanna e aspetti che si manifesti la presenza di eventuali trappole, ma la capanna non sembra pericolosa. Se desideri entrare vai al **27**. Grazie alla formula magica senti inoltre che la statua rappresenta un pericolo. Se desideri darle un'occhiata vai all'**8**, altrimenti puoi allontanarti (vai al **137**).

473

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulle Arpie, ma siccome volano in tutte le direzioni non sei sicuro che l'incantesimo abbia fatto effetto. Se vuoi tenta la Fortuna: se sei fortunato uno dei mostri è talmente stordito (grazie alla magia) che

non rappresenta più alcuna minaccia. Scegli l'Arpia che hai neutralizzato lanciando una moneta. Se sei sfortunato, o se non hai tentato la Fortuna, la formula magica resta inoperante. Vai al **118** e combatti.

474

Perdi 4 punti di Resistenza. Alzi le braccia e due palle di fuoco incandescenti ti si formano nel palmo delle mani. Le lanci sulla porta, che ben presto comincia a bruciare, e pensi di nasconderti poiché le fiamme attireranno ben presto qualcuno. Infatti dopo un po' arrivano due guardie che parlano in una strana lingua e provano a spegnere il fuoco senza riuscirci. Si mettono a correre in cerca di acqua e ti lasciano così il tempo di entrare: appena varcata la porta ti metti in cerca di un riparo. Nelle immediate vicinanze c'è un edificio in pietra con le finestre munite di sbarre e, guardando dentro ti accorgi che non è ammobiliato. Nell'edificio c'è solo una panca, con un vecchio seduto sopra. Desideri entrare e salutare il vecchio (vai al **169**) o prosegui (vai al **218**)?

475

Perdi 2 punti di Resistenza. Prometti alle guardie di donar loro qualcosa di molto più prezioso di qualche Pezzo d'Oro. Infili la mano nello zaino e pronunci a bassa voce la formula magica, con la mente concentrata su uno degli oggetti che possiedi. Scegli tu l'oggetto da utilizzare tenendo presente che lo perderai definitivamente. Togli le mani dallo zaino: l'oggetto si è trasformato in un falso tesoro, davanti al quale le guardie spalancano gli occhi. Dici che sei disposto a

offrirglielo a patto che ti lascino passare ed esse accettano senza esitare; si impadroniscono delle ricchezze, se le dividono e riempiono le tasche con avidità. Puoi avvicinarti alla grande porta nord. Vai al **271** ma in fretta, poiché le guardie scopriranno ben presto che il tesoro è falso.

476

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e un campo di forza invisibile si forma attorno a te. Questo campo di forza ti proteggerà per tutto il tempo che passerai nel prossimo paragrafo, poi sparirà. Ora desideri entrare di slancio (vai al **249**), o cerchi nello zaino qualcosa che potrebbe esserti utile (vai al **7**)?

477

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai l'incantesimo non funziona: vai al **468**. Se ce l'hai mettitela in testa e pronuncia la formula: se un essere intelligente si trova nei paraggi, grazie all'incantesimo puoi leggergli nel pensiero. Poiché non ti arriva nessun messaggio telepatico presumi che non ci sia nessuno nei dintorni. Vai al **468**.

478

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Devi lasciare la capanna e rimetterti in marcia. Vai al **137**.

479

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai non puoi servirti di questa formula, e devi tornare al **77** per combattere il mostro. Se invece hai la parrucca mettitela in testa e tenta di comunicare col Mangiatore di Melma. Gli parli emettendo dei grugniti e dei mugolii: il linguaggio del mostro sembra essere estremamente rudimentale. Il Mangiatore di Melma si ferma per ascoltarti, ma in un secondo momento si lancia su di te per attaccarti.

Mangiatore di Melma Abilità 7 Resistenza 11

Se vinci vai al **196**.

480

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula, poiché non possiedi la pozione di acqua di fuoco necessaria per realizzarla. Mentre cerchi inutilmente di pronunciare la formula una delle Arpie si lancia in picchiata e ti ferisce al braccio con gli artigli. Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **118** per combattere.

481

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e attendi un'indicazione che ti suggerisca in che modo puoi liberarti dalla catena. La formula ha funzionato, ma evidentemente non è facile uscire da questa difficile situazione. Vai al **154**.

482

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti, ma non succede niente. Poiché non ti vengo-

no date indicazioni sulla presenza di magia, ritieni che non ci sia nulla da temere. Torna al **153** e fai un'altra scelta.

483

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo; torna al **26** e fai un'altra scelta. Se possiedi la parrucca mettitela in testa e pronuncia la formula. Ti metti a parlare con le guardie in una strana lingua, e loro esclamano: «Straniero, tu parli il Croliano, la nostra lingua. Sei di Mauristatia?». Rispondi affermativamente e li convinci a lasciarti avvicinare alla grande porta nord. Vai al **271**.

484

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei un magico campo di forza attorno al tuo corpo. Sfortunatamente non ti sarà di molto aiuto, poiché il tuo problema è il veleno! Il dolore allo stomaco si fa sempre più acuto: se non ti sbrighi a invocare la tua dea tra breve morirai. Vai al **129** se non hai ancora chiamato Libra in tuo aiuto, altrimenti il tuo viaggio finisce qui...

485

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi qualche pozione medicinale? Se non ne hai non puoi servirti di questa formula (vai al **468**). Se invece ne hai, bevi e pronuncia la formula: in breve riprendi tutte le tue forze e le ferite guariscono. Riporta l'Abilità al punteggio *iniziale*. Vai al **468**, ma non dimenticarti di eliminare dal Foglio d'Avventura la pozione di cui ti sei servito.

486

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Non puoi servirti di questo incantesimo perché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Torna al **254** e fai un'altra scelta.

487

Ora sei sulla riva del fiume Jabaji, nella zona del porto. Hai mangiato ieri? Se non l'hai fatto perdi 3 punti di Resistenza perché ora sei molto affamato. Attraversi il fiume passando sul Ponte del Porto, e sulla riva opposta ti trovi davanti ad un bivio che offre due direzioni: ti incammini a destra (vai al **198**) o a sinistra (vai al **132**)?

488

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Se invece ne possiedi una, mettitela in testa e pronuncia la formula: ora attendi il messaggio telepatico del Mangiatore di Melma. Non succede niente. Probabilmente la creatura è priva di intelligenza, ma una cosa è certa: mentre attendevi i risultati della formula la bestiaccia si è avvicinata ed ha deciso di attaccarti. Sfodera l'arma e combatti:

Mangiatore di Melma	Abilità 7	Resistenza 11

Se vinci vai al **196**.

489

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai non puoi servirti di questa formula e devi tornare al **24** per fare un'altra scelta in tutta fretta. Se possiedi tale flauto estrailo dallo zaino, pronuncia la formula e mettiti a suonare. I tuoi inseguitori si fermano immediatamente e come se fossero guidati da un burattinaio iniziano a saltare e a ballare per la strada senza riuscire a controllarsi. Puoi approfittare dell'occasione per scappare. Ti rimetti in cammino andando all'**89**.

490

Perdi 2 punti di Resistenza. Appoggi a terra lo zaino e volti le spalle allo Gnomo per pronunciare la formula. Grazie alla magia riesci a trasformare uno degli oggetti che hai nello zaino in un mucchio di tesori. Scegli tu l'oggetto che intendi utilizzare (se non hai oggetti puoi servirti delle provviste, ma se non hai

neanche queste l'incantesimo non farà effetto). Gli offri il tesoro e gli proponi di scambiarlo con due dei suoi oggetti. Lo Gnomo ci pensa un po', poi accetta l'offerta. Torna al **264** e scegli gli oggetti che ti interessano.

491

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e ordini alla statua di riprendere la sua posizione. Con le dita incrociate aspetti che indietreggi, ma sfortunatamente quella non tiene conto dell'ordine e tende le braccia in avanti per cercare di afferrarti. Ti sposti velocemente e sfoderi l'arma: vai al **299**.

492

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e attendi che ti venga suggerito il modo migliore per sfuggire al pericolo che potrebbe attenderti. La formula fa effetto e ad un tratto senti il bisogno di correre via da questo posto. Tieni conto del presentimento (vai al **55**) o sfoderi l'arma (vai al **76**)?

493

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed ordini all'uomo di depositare le armi. Ma l'assassino si mette a ridere: questa formula non fa effetto su creature intelligenti! Vai al **13**.

494

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ma non succede niente: non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la pozione di acqua di fuoco necessaria per realizzarlo. Torna al **235** e fai un'altra scelta.

495

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e mentre tenti invano di pronunciare la formula ti circondano. Vai al **330**. Se hai la calotta mettitela in testa e pronuncia la formula: ben presto cominci a percepire i pensieri delle creature e scopri che sono Occhi Rossi. Queste creature sono del tutto normali quando tengono gli occhi chiusi, ma quando li aprono possono essere incredibilmente pericolose. Ora stanno avanzando nella tua direzione: devi difenderti con l'arma. Vai al **192**.

496

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e cominci immediatamente ad ingrandirti e a diventare più forte. Fai qualche passo in direzione della porta e tenti di aprirla: la spingi energicamente ma non si scosta neanche di un millimetro. Dopo un po' ritorni normale, ma i tuoi sforzi hanno attirato l'attenzione della guardia. Vai al **178**.

497

Perdi 2 punti di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto; se invece ne possiedi una indossala e pronuncia la for-

mula magica. Mentre la stai ancora recitando l'arbitro viene dalla tua parte e la folla fischia in segno di disapprovazione, poiché nelle regole del combattimento è vietato far uso di magia. L'arbitro ha molta paura di te, ma non ti lascerà combattere aiutato dalla magia. Devi toglierti la maschera, tornare al **323** e batterti.

498

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di tela? Se non ce l'hai i tuoi inutili tentativi di far funzionare l'incantesimo ti rendono ridicolo. Faresti meglio a bere la birra: vai al **236**. Se invece hai la calotta vai al **444**.

499

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi qualche pozione medicinale? Se non ne hai l'incantesimo non produrrà effetto. In caso contrario bevi la pozione e pronuncia la formula: subito riguadagni le forze ed hai diritto a riportare l'Abilità al punteggio *iniziale*. Ora puoi entrare (vai al **249**) o estrarre dallo zaino qualcosa che potrà esserti utile (vai al **7**).

500

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: mentre cerchi invano di pronunciare la formula la creatura ti salta addosso e ti morde la caviglia. Perdi 2 punti di Resistenza. Ora torna al **95** e combatti, o se preferisci serviti di un'altra formula. Se sei in possesso della maschera nera mettila davanti al viso e pronuncia la formula. La Bestia Irsuta emette un urlo di terrore e poi sviene dalla paura. Vai al **14**.

501

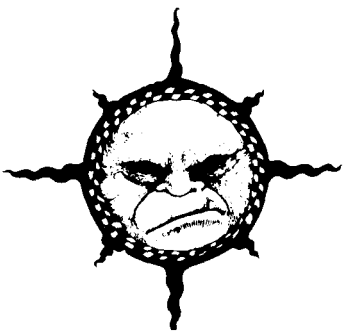
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non farà effetto. Se invece ce l'hai mettitela in testa e pronuncia la formula: riesci a parlare nel linguaggio degli altri prigionieri, ma sfortunatamente nessuno di loro riesce ad architettare un buon piano di fuga. Vai al **179**.

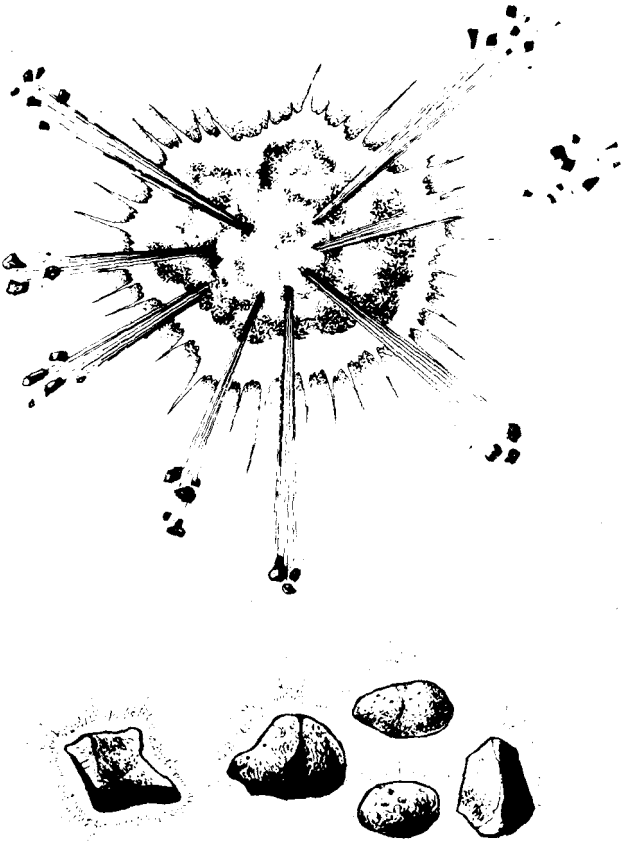
502

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed ecco che il Fabbricante di Catene sospende l'attacco e si mette a fissarti. Avanzi verso di lui, ma egli non reagisce: ha perso ogni volontà di vincere. Torna al **119** e combatti col Fabbricante, ma grazie alla formula hai il diritto di togliere 5 punti dalla sua Resistenza.

503

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed immediatamente hai il presentimento che un pericolo ti attende: davanti all'altare c'è un cerchio intessuto nel tappeto. Devi evitarlo! Vai al **468**.





(fig. 33) I piccoli cristalli esploderanno

504 *(fig. 33)*

Perdi 1 punto di Resistenza. Durante il viaggio ti è capitato di trovare dei piccoli cristalli? Se non ne hai trovati non puoi ricorrere a questa formula. Torna al **254** e fai un'altra scelta. Se invece possiedi i cristalli pronuncia la formula e gettali contro la finestra: al contatto con le sbarre esploderanno e faranno saltare la finestra. Tre di questi cristalli saranno sufficienti per permettere a te ed al vecchio di fuggire (cancellali dal Foglio d'Avventura). Saltate giù e prendete la strada che porta a Kharé. Il vecchio è un buon camminatore e ben presto ti lascia indietro. Ad un certo punto giungi ad un incrocio. Vai all'**81**.

505

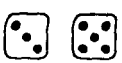
Per ogni dente utilizzato appare un Goblin: ordini ai tuoi alleati di attaccare il Mangiatore di Melma, ma poiché si trovano nell'acqua fino alla cintola non riescono a combattere. La bestiaccia li sconfigge con facilità e si fa avanti nella tua direzione. Sfodera l'arma e combatti il mostro:

Mangiatore di Melma	Abilità 7	Resistenza 11

Se vinci vai al **196**.

506

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula: gli Orclin si trovano davanti cinque copie esatte della tua persona e sono costretti ad arrestarsi. Se ti avevano rubato fino a sei oggetti riesci a recuperarli; se te ne avevano presi più di sei riesci a riaverne solo sei (scegli tu quali). A questo punto puoi rimetterti in cammino andando al **61**.



507

Perdi 4 punti di Resistenza. Puoi servirti di questo incantesimo per far diventare goffo e scoordinato uno dei combattenti. Grazie a questa formula hai diritto a tirare un dado invece di due per determinare la sua Forza d'Attacco, e il suo effetto durerà per sei scontri. Ma poiché pronunci la formula da lontano, e i due lottatori sono molto vicini, c'è pericolo che l'incantesimo faccia effetto sul lottatore sbagliato o addirittura su tutti e due! Scegli il lottatore che vuoi far perdere e tira un dado. Se il numero uscito va da 1 a 3 riesci nel tuo intento, se fai 4 o 5 l'incantesimo colpisce la persona sbagliata, mentre se esce un 6 colpisci entrambi. Ora vai al **234** e porta a termine il combattimento.

508

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula in direzione del tuo avversario che sta avanzando verso di te, ma non succede niente! Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il medaglione tempestato di pietre preziose necessario per realizzarlo. Mentre stai ancora cercando invano di pronunciare la formula subisci il primo colpo e perdi 2 punti di Resistenza. Continua a combattere con l'arma, tenendo presente che il tuo avversario ha la stessa Abilità e Resistenza che avevi tu prima di arrivare a questo paragrafo. Se vinci lascia la capanna e vai al **137**.

509

Perdi 5 punti di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo perché non esiste! Vai al **13**.

510

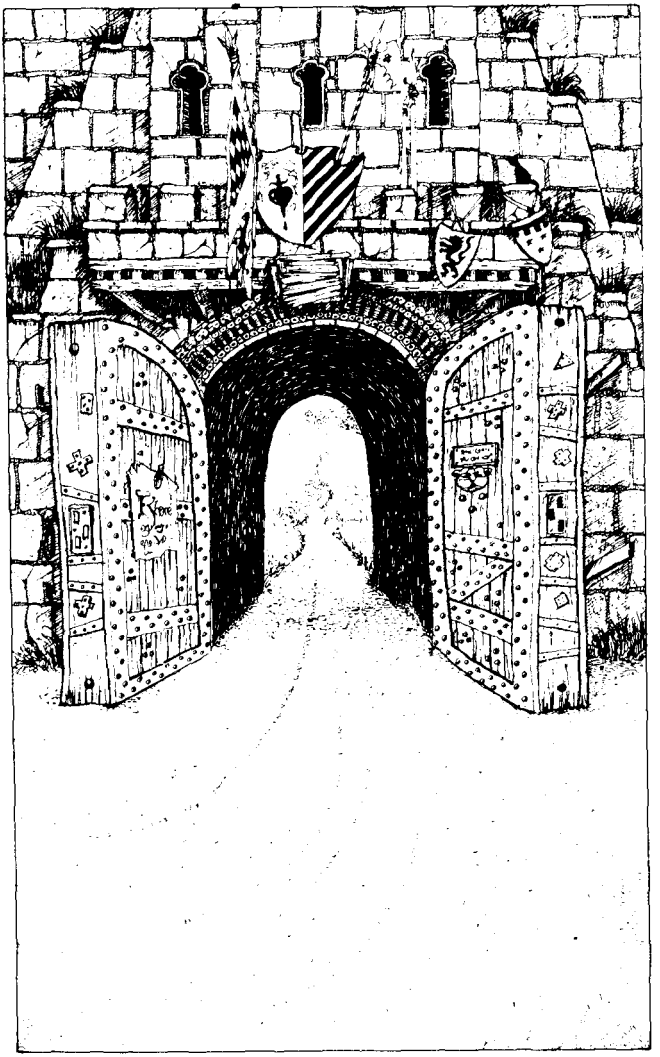
Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo, poiché non possiedi l'anello di perle necessario per realizzarlo. Mentre tenti invano di pronunciare la formula i tuoi inseguitori si avvicinano e sei obbligato a sfoderare l'arma. Vai al **192**.

511 *(fig. 34)*

Lentamente la porta si apre davanti a te. Sei riuscito a evitare i mortali pericoli di questa città e sei giunto a metà del tuo viaggio. Al di là della porta si vede il vasto territorio delle Baklands. Le grandi pianure di Baddu-Bak sono la prossima tappa del tuo viaggio e l'esperienza che hai fatto fino a questo momento ti sarà indispensabile quando dovrai attraversare il lago Ilklala. Ti tornano alla mente le parole che il sergente degli Uomini Lince ti aveva detto quando lasciasti il piccolo avamposto: «Dopo Kharé dovrai attraversare le Baklands, terre ancora inesplorate. Ho sentito dire che lì il giorno e la notte non sono governati dal sole, ma da forze soprannaturali... Da Kharé in poi tutti i tuoi movimenti saranno *osservati*».

Il rumore di un'armatura alle tue spalle ti richiama alla realtà: la guardia dev'essere di ritorno. Dai un ultimo sguardo alla città ed attraversi la porta. Scure nubi minacciose si rincorrono in cielo, sei entrato nelle Baklands...

VINCI 10 PEZZI D'ORO



(fig. 34) Lentamente la porta si apre

LIBRO DELLA MAGIA

Durante il periodo di allenamento ti sono stati insegnati diversi incantesimi e formule magiche che potranno aiutarti nella tua avventura. Alla fine di queste istruzioni troverai la lista completa di queste formule, identificabili da parole di tre lettere. Nel corso dell'avventura ti sarà data l'opportunità di servirti delle formule magiche per risolvere problemi e per difenderti dai vari avversari, ma bada: *gli incantesimi sono identificabili esclusivamente da queste parole di tre lettere, perciò è importante che tu riesca a memorizzare almeno alcuni di questi codici.* A questo proposito sarà opportuno che, prima di iniziare ad usare i tuoi poteri magici, dedichi un po' di tempo allo studio delle formule, come farebbe un vero aspirante che decida di dedicarsi alle arti magiche. Ovviamente non sarai in grado di memorizzare tutt'e quarantotto le formule in una volta, ma a forza di usarle acquisterai una certa dimestichezza con gli incantesimi più utili. Per cominciare cerca di memorizzare tra i sei e i dieci incantesimi (i più adatti per cominciare sono quelli che ti verranno indicati più avanti), senza trascurare per questo la tua maestria nel maneggiare la spada. Con un po' di fortuna riuscirai a portare a termine la tua ricerca con questi pochi incantesimi, ma tieni presente che il tuo compito sarà tanto più facile quanti più incantesimi sarai in grado di usare. Alcune formule richiedono l'ausilio di qualche oggetto magico, come un gioiello o un anello incantato; se cercherai di usare l'incantesimo senza essere in possesso dell'oggetto appropriato perderai Resi-

stenza, poiché l'incantesimo non produrrà alcun effetto.

Ogni volta che pronunci una formula magica (con successo o meno) attingi alle tue riserve di energia e di concentrazione, perciò ogni incantesimo avrà un suo costo espresso in punti di Resistenza: ogni volta che ricorri alla magia devi dedurre questo costo dalla tua Resistenza totale. Hai tutto il tempo che vuoi per studiare gli incantesimi prima di imbarcarti in questa avventura, *ma una volta riposto il Libro della Magia non potrai più consultarlo, e dovrai far conto esclusivamente sulla tua memoria finché l'avventura non sarà terminata.* Non sei neppure autorizzato a copiare gli incantesimi per servirtene con maggior praticità. Questo perché, trovandoti ad affrontare una creatura che ti prende di sorpresa, non avresti il tempo materiale per metterti a sfogliare il Libro della Magia cercando la formula giusta!

I sei incantesimi più utili

Codice	*Effetto*	*Costo in Resistenza*
ZAP	Crea un dardo di luce che si sprigiona dalla punta delle dita.	4
FOF	Crea un campo di forza protettivo.	4
LAW	Conferisce il potere di controllare la volontà di un avversario.	4
DUM	Rende gli avversari estremamente goffi.	4
HOT	Crea una palla di fuoco da scagliare contro i nemici.	4
WAL	Crea un muro magico che difende da tutti i tipi di proiettili.	4

ZAP e HOT sono formule particolarmente adatte in attacco, FOF e WAL sono formule che servono a difendersi da tutti i tipi di aggressione, mentre LAW e DUM ti saranno utili quando ti verranno tesi dei tranelli.
Tieni presente che spesso queste formule sono più potenti del necessario; sono abbastanza costose in termini di Resistenza, ma servono a tirarti fuori da tutte le situazioni difficili. Quando conoscerai un numero maggiore di incantesimi sarai in grado di ricorrere a formule più economiche, ma altrettanto efficienti in determinate situazioni di pericolo.
Rileggi la lista e copri la colonna «Effetto» con la mano. Quanti te ne ricordi? Quando avrai imparato tutt'e sei le formule a memoria potrai iniziare la tua ricerca.

Qualche suggerimento

Più incantesimi conosci, meglio sfrutti la tua Resistenza e la tua Abilità.
La conoscenza delle sei formule di base ti consente di iniziare senza perdere troppo tempo: queste formule ti permettono di risolvere la maggior parte delle difficoltà ma costano molto in termini di Resistenza; spesso è più opportuno servirsi della abilità nel maneggiare la spada, sebbene un po' limitata, specialmente quando ti trovi di fronte a creature deboli. In questo modo eviti di far abbassare pericolosamente il punteggio di Resistenza. Esistono incantesimi più economici, ma ti sarà data la possibilità di sceglierli più di rado e domanderanno uno sforzo maggiore di memoria. Le formule più economiche sono quelle che necessitano di oggetti magici, di cui ti dovrai essere già fornito nel corso dell'avventura.
Ricordati che se tiri a indovinare incantesimi che non esistono sarai soggetto a gravi penalità! Se scegli un codice che non esiste o se non possiedi l'oggetto magico richiesto perderai punti di Resistenza senza ottenere alcun vantaggio, e in certi casi la penalizzazione sarà la morte!
Non tutte le formule magiche si trovano in questa avventura. Presto imparerai a conoscere meglio le formule e avrai dimestichezza con esse; in linea generale c'è una logica nella loro disposizione, nelle possibilità che ti vengono offerte e nei codici stessi, ma di tutto ciò dovrai accorgerti da solo. L'esperienza migliorerà la tua abilità nel praticare le arti magiche. Tutto ciò fa parte della magia.

ZAP

Estremamente potente, questa formula permette di creare un lampo di luce che parte dalla mano di chi la pronuncia e può essere lanciato nella direzione desiderata. Si rivela efficace su tutte le creature viventi che non sono protette dalla magia, ma richiede grande forza e concentrazione.

Costa 4 punti di Resistenza.

HOT

Chi si serve di questa formula punti le mani nella direzione desiderata e una palla infuocata apparirà nella sua mano e potrà venire gettata contro il bersaglio desiderato. Si rivela efficace su qualsiasi creatura, anche se dotata di poteri magici, a condizione che non sia immune al fuoco. La palla di fuoco provoca gravi bruciature all'avversario colpito e poi si estingue immediatamente.

Costa 4 punti di Resistenza.

FOF

Questo potente incantesimo permette di creare una barriera magica, che si eleva di fronte a chi pronuncia la formula con lo scopo di tenere a distanza tutte le creature normali e la maggior parte di quelle dotate di poteri magici. Una grande concentrazione mentale è richiesta per la messa in pratica di questo incantesimo, ma il campo di forza così creato è estremamente solido e inoltre è sotto il controllo della volontà del suo creatore che può modellarlo ed orientarlo a suo piacimento, oppure può aprirvi un varco!

Costa 4 punti di Resistenza.

WAL

Questa formula permette di creare un muro invisibile che si erge davanti a colui che la pronuncia. Questo muro è impenetrabile, e nessun tipo di proiettile o di creatura potrà varcarlo. Questo incantesimo sarà molto utile in numerose situazioni in cui è necessario difendersi.

Costa 4 punti di Resistenza.

LAW

Chi si serve di questo incantesimo contro una creatura che lo sta attaccando ha il potere di controllare la volontà dell'attaccante, che porrà termine all'aggressione e obbedirà ciecamente a chi ha pronunciato la formula. Comunque questo incantesimo funziona soltanto su creature prive di intelligenza, ed ha una breve durata.

Costa 4 punti di Resistenza.

DUM

Servendosi di questo incantesimo su una creatura che tiene in mano un oggetto qualsiasi (un'arma per esempio), si renderà l'avversario goffo e i suoi movimenti scoordinati. Lascerà cadere l'oggetto, annasperà per raccoglierlo e lo lascerà cadere di nuovo; in breve, la creatura non sarà in grado di nuocere con nessun tipo di arma quando sarà sotto l'effetto di questo incantesimo.

Costa 4 punti di Resistenza.

BIG

Quando questo incantesimo è diretto su chi lo pronuncia, il suo corpo diventerà tre volte più grande del normale. Ciò aumenta la forza di chi si è servito di questa formula ed è particolarmente utile in caso di avversari di grandi dimensioni, ma deve essere usato con prudenza in spazi limitati.

Costa 2 punti di Resistenza.

WOK

Per servirsi di questa formula è necessario essere in possesso di una moneta. Prima di pronunciare la formula bisogna appoggiare la moneta sul polso; questa si fisserà al polso grazie alla magia e produrrà un invisibile scudo metallico dotato di un campo magnetico circolare di circa un metro di diametro. Questo scudo invisibile è in grado di proteggere da tutte le armi esistenti. Quando la formula perderà il suo effetto la moneta perderà il suo valore e non sarà più utilizzabile.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOP

Questo incantesimo può venire usato per aprire una porta chiusa a chiave. Il sortilegio agisce direttamente sulla serratura e la porta viene aperta con facilità. Se la porta è sprangata dall'interno, il catenaccio si muove e la porta si apre. Questo incantesimo non funziona su porte che sono state chiuse con una procedura magica.

Costa 2 punti di Resistenza.

RAZ

Per ricorrere a questa formula è necessaria della cera d'api. Spalmando la cera su qualsiasi tipo di arma affilata (come una spada, un'ascia o un pugnale) e pronunciando la formula, la lama diventerà tagliente come quella di un rasoio e infliggerà all'avversario delle ferite due volte più dannose. Ciò significa che invece di perdere 2 punti di Resistenza, il nemico ne perderà 4.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUS

Questa formula può essere pronunciata se si sospetta di qualche trappola o tranello. Una volta pronunciata indicherà per comunicazione telepatica se il sospetto è fondato, e in questo caso suggerirà il modo migliore per evitarlo. Se chi fa uso di questo incantesimo è già stato tratto in inganno, questo sortilegio potrà minimizzarne le conseguenze, ma solo in certe situazioni.

Costa 2 punti di Resistenza.

SIX

Questa formula produce il suo effetto su chi la pronuncia ed ha il potere di creare cinque copie di chi se ne serve, tutte identiche e capaci di ricorrere alla magia e/o di attaccare; ognuna delle copie eseguirà la stessa azione, come se fosse riflessa in uno specchio. La maggior parte delle creature che si trovano di fronte a queste copie non saranno in grado di riconoscere quella reale e dovranno combatterle tutt'e sei.

Costa 2 punti di Resistenza.

GIG

Una volta pronunciata questa formula, chi ne sarà vittima proverà un incontrollabile desiderio di mettersi a ballare. Chi si serve di questo incantesimo può far danzare allegramente qualsiasi creatura suonando un flauto di bambù. Se chi ricorre a questa formula è in possesso del flauto in questione farà danzare la creatura fintanto che lo suonerà e nella maggior parte dei casi avrà il tempo di scappare, altrimenti potrà godersi lo show.

Costa 1 punto di Resistenza.

GOB

Per poter utilizzare questa formula bisogna essere in possesso di uno o più denti di Goblin. Una volta pronunciata la formula ogni dente si trasformerà in un Goblin armato. A questi Goblin può venire ordinato di combattere un nemico o di eseguire qualsiasi ordine impartito. Gli spiriti spariranno non appena avranno eseguito il comando.

Costa 1 punto di Resistenza
per ogni Goblin creato.

YOB

Per servirsi di questa formula bisogna essere in possesso di un dente di gigante. Se la formula verrà pronunciata correttamente il dente si trasformerà in un gigante alto tre metri e mezzo. Chi si servirà di questa formula avrà il diretto controllo sul gigante e potrà ordinargli di combattere un avversario o di fargli fare

qualche lavoro di fatica. Il gigante sparirà non appena fatto il suo dovere.

Costa 1 punto di Resistenza.

GUM

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una fialetta di colla. Dopo aver pronunciato la formula la colla diventerà super adesiva e farà presa all'istante. Grazie a questo sortilegio si potranno incollare creature, pavimenti o muri, ma è necessario che ci sia il contatto con la colla contenuta nella fiala. Per ottenere il risultato desiderato sarà sufficiente gettare liquido adesivo ai piedi della creatura o sistemare la fiala sulla sommità di una porta leggermente socchiusa in modo che cada quando la si apre.

Costa 1 punto di Resistenza.

HOW

Questo incantesimo può venire usato in situazioni pericolose quando si desidera avere informazioni su come mettersi in salvo. Dopo averla pronunciata ci si sentirà attirati verso l'uscita più sicura o verso qualche oggetto necessario per difendersi che si trova nei paraggi, come sospinti da una strana forza.

Costa 2 punti di Resistenza.

DOC

Grazie a questo sortilegio la pozione medicinale, di cui bisogna essere già in possesso, aumenterà il suo effetto e sarà in grado di guarire qualsiasi ferita dell'umano o dell'animale che la beve.

Potrai usare la pozione su di te, ma tieni presente che non ha la facoltà di riportare in vita chi è già morto.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOZ

Ci si può servire di questo incantesimo su qualsiasi creatura, riducendo la sua velocità di movimento di sei volte. La creatura, allora, sembrerà muoversi al rallentatore, e renderà più facile la fuga o la difesa.

Costa 2 punti di Resistenza.

DUD

Pronunciando questa formula si può creare un tesoro immaginario: pezzi d'oro, monete d'argento, gemme e gioielli appariranno agli occhi degli osservatori e serviranno ad attirare la loro attenzione. L'immaginaria ricchezza scomparirà appena colui che si è servito di questo incantesimo scomparirà dalla vista.

Costa 2 punti di Resistenza.

MAG

Questa formula ha la capacità di proteggere dalla maggior parte di sortilegi. Dovrà essere pronunciata tempestivamente, prima che il sortilegio con cui si viene attaccati faccia effetto. Questa formula è molto efficace, ed opera neutralizzando l'effetto del sortilegio di cui potrà servirsi un nemico, ma non funziona per tutti i sortilegi avversi.

Costa 2 punti di Resistenza.

POP

Questo incantesimo è semplice, ma molto efficace e richiede una grande capacità di concentrazione. Per realizzarlo sono necessari dei cristalli che, una volta caricati di poteri magici, possono venir gettati sugli avversari e esplodono al contatto. Questi cristalli sono in grado di causare gravi danni e provocano un gran rumore nel momento in cui esplodono.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAL

Questo incantesimo si rivela molto utile quando si cade in una fossa di serpenti o comunque da un'altezza considerevole. Rende il corpo di chi lo pronuncia leggero come una piuma. Costui fluttuerà in aria e andrà ad atterrare dolcemente per terra.

Costa 2 punti di Resistenza.

DIM

Questo incantesimo rappresenta un buon mezzo di difesa: permette di confondere la mente dell'attaccante che appare temporaneamente stordito. Comunque dev'essere usato con prudenza poiché la creatura potrebbe reagire in modo irrazionale e imprevedibile.

Costa 2 punti di Resistenza.

FOG

Questo incantesimo dev'essere usato in ambienti chiusi e senza finestre. Una volta pronunciata la formula l'oscurità più totale regnerà nella stanza anche se ci saranno torce e candele accese. Solo colui che si serve

di questo sortilegio è in grado di vedere, mentre tutte le creature presenti nella stanza diventeranno cieche. L'effetto è solo temporaneo.

Costa 2 punti di Resistenza.

MUD

Per far funzionare questo incantesimo bisogna spargere della sabbia per terra nel luogo desiderato (per esempio davanti ad una creatura). Pronunciando la formula si otterrà una pozza di sabbie mobili, e chi ci metterà piede, affonderà lentamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIF

Pronunciando questa formula un odore nauseante si espanderà nell'ambiente circostante. L'odore è talmente disgustoso che chiunque lo respira è immediatamente preso da vomito e si trova per questo in notevole svantaggio rispetto al suo avversario. Ma bisogna stare attenti poiché anche chi si serve di questo incantesimo sarà vittima di questo odore a meno che non possegga un paio di tamponi per il naso.

Costa 1 punto di Resistenza.

TEL

Per far funzionare questo incantesimo è necessario indossare una calotta di tela. Chi porta questo copricapo ha la facoltà di leggere nel pensiero di qualsiasi creatura intelligente incontrata, ottenendo informazioni

sulla sua forza, sulla sua debolezza, sugli oggetti che si trovano in una stanza nei paraggi e così via.

Costa 1 punto di Resistenza.

GAK

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una maschera nera che dev'essere indossata mentre si pronuncia la formula. L'avversario colpito da questo sortilegio sarà preso da una terribile sensazione di paura. Le creature coraggiose saranno meno colpite di quelle codarde; l'effetto potrà variare da un semplice sudore freddo a uno stato di paura tale da ridurre la creatura in questione a una massa di gelatina tremolante in un angolo della stanza.

Costa 1 punto di Resistenza.

SAP

L'effetto di questo incantesimo, utilizzabile solo in combattimento, è quello di demoralizzare un avversario che non avrà più la volontà di vincere. Una creatura così depressa sarà facile da battere, sebbene la vittoria non sia assicurata.

Costa 2 punti di Resistenza.

GOD

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di un gioiello d'oro. Pronunciata la formula, la creatura colpita da questo sortilegio proverà un grande sentimento di amicizia nei confronti di chi se n'è servito. Ciò *non* significa che le creature in questione rinunceranno a combattere, ma non sarà difficile

ottenere da loro informazioni che altrimenti non si sarebbero lasciate scappare. Inoltre possono essere d'aiuto a dispetto della loro abituale ostilità.

Costa 1 punto di Resistenza.

KIN

Questo incantesimo, utilizzabile in combattimento, necessita di uno specchio col telaio d'oro, che viene posto di fronte ad una creatura nel momento in cui si pronuncia la formula. In questo modo si crea un duplicato della creatura in questione, che però è sotto il diretto controllo del possessore dello specchio il quale può impartire alla copia l'ordine di combattere l'originale. Entrambe le creature combatteranno con la stessa forza e solo il caso segnerà la loro sorte. Se vince l'originale il suo doppio sparisce, come del resto avrebbe fatto se fosse stato il vincitore.

Costa 1 punto di Resistenza.

PEP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una pozione d'acqua di fuoco. Chi pronuncia questa formula duplica o triplica la sua forza, e sebbene gli effetti siano solo temporanei durano a sufficienza per facilitare un combattimento o per compiere fatiche che richiedono grande forza.

Costa 1 punto di Resistenza.

ROK

Una speciale polvere di pietra è richiesta per questo incantesimo; questa deve essere gettata su una creatu-

ra mentre si pronuncia la formula e in pochi secondi la vittima inizierà a pietrificarsi: i suoi movimenti si faranno sempre più lenti finché si immobilizzerà e comincerà a diventare grigia. In pochi istanti si sarà solidificata e sarà diventata una statua di pietra grigia.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIP

Chi si serve di questa formula diventa straordinariamente rapido ed è in grado di correre, parlare, pensare o combattere tre volte più velocemente. Comunque questo incantesimo fa effetto solo annusando della polvere gialla prima di pronunciare la formula.

Costa 1 punto di Resistenza.

HUF

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso del corno del vento, uno strumento della famiglia delle trombe che emette un suono discordante. Pronunciando la formula si punti il corno nella direzione desiderata e una bufera tremenda uscirà dalla sua apertura. La potenza di questo vento è talmente grande da riuscire a buttare a terra creature della dimensione di un uomo o da far cadere qualsiasi tipo di oggetto.

Costa 1 punto di Resistenza.

FIX

Questo incantesimo è applicabile ad esseri animati o inanimati ed ha lo scopo di immobilizzarli completamente, perfino se si trovano sospesi a mezz'aria. Co-

munque per potersi servire di questa formula bisogna essere in possesso di un ramoscello di giovane quercia; la persona o la cosa rimaste vittime di questo sortilegio rimarranno immobili finché colui che ha pronunciato la formula si troverà nei paraggi.

Costa 1 punto di Resistenza.

NAP

Efficace solo su creature viventi, questo incantesimo fa addormentare le sue vittime in pochi secondi. La formula dev'essere pronunciata oscillando un pendolo di ottone davanti agli occhi della creatura che, dopo averlo fissato per qualche istante, si assopirà sotto l'effetto dell'ipnosi.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZEN

Per poter utilizzare questo incantesimo bisogna portare al collo un medaglione tempestato di pietre preziose. Chi pronuncia questa formula ha la facoltà di fluttuare nell'aria all'altezza desiderata, di restare così sospeso per tutto il tempo desiderato e di muoversi a suo piacimento.

Costa 1 punto di Resistenza.

YAZ

Questo incantesimo non produce effetto se chi lo usa non possiede un prezioso anello di perle. Portandolo al dito mentre viene pronunciata la formula si diventa invisibili agli occhi di qualsiasi creatura dotata di intelligenza. Ciò comporta notevoli vantaggi durante i

combattimenti o permette di scappare da situazioni pericolose. Ogni creatura provvista di udito sarà comunque in grado di sentire il rumore di qualcuno che si muove nella stanza; inoltre le creature meno intelligenti si riveleranno meno sensibili a questo sortilegio basato sull'illusione.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUN

Questo incantesimo fa effetto solo con l'aiuto del giallo gioiello solare. Dopo aver pronunciato la formula il gioiello inizierà a luccicare. L'intensità di luce emanata è sotto il controllo di chi si serve di questo incantesimo che potrà farlo brillare intensamente per accecare gli avversari o potrà fargli emettere una luce forte abbastanza da illuminare stanze buie.

Costa 1 punto di Resistenza.

KID

Per far funzionare questo incantesimo bisogna indossare un braccialetto d'osso. Dopo aver pronunciato la formula bisogna concentrarsi su una visione immaginaria (per esempio che il pavimento sia coperto di carboni ardenti o di trasformarsi in un demone eccetera) che diventerà reale agli occhi della vittima prescelta. In questo modo si potrà scappare con facilità o si potrà impressionare a sufficienza una creatura, a patto che non sia intelligente. Si tenga presente che comportandosi in modo incompatibile con l'immagine creata (per esempio trasformandosi in un topo e poi

sfoderando l'arma per colpire l'avversario) gli effetti di questo incantesimo svaniscono immediatamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

RAP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna indossare una parrucca verde. Grazie a questa parrucca si potrà capire la lingua di creature non umane e si potrà discorrere con loro (per esempio con orsi, Goblin eccetera).

Costa 1 punto di Resistenza.

YAP

Questo incantesimo permette di comunicare con la maggior parte degli animali, ma sarà inefficace se non si porta la parrucca verde.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZIP

Incomparabile aiuto in battaglia, questo incantesimo può venire usato solo indossando l'anello di metallo verde proveniente dal Picco della Roccia. Pronunciando la formula si ha la facoltà di sparire e riapparire a breve distanza. In questo modo si potranno attraversare certi materiali teneri come il legno o l'argilla, ma non la pietra, il metallo e altri materiali solidi.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAR

Usato assieme a una sfera di cristallo, questo incantesimo permette entro certi limiti di leggere il futuro. La sfera dev'essere tenuta in mano, mentre si recita la formula concentrandosi su di essa. Non si può scegliere con esattezza l'evento da prevedere, ma normalmente gli eventi si riferiscono ad un futuro piuttosto prossimo.

Costa 1 punto di Resistenza.

RES

Aspergendo acqua incantata sul cadavere di un essere umano od umanoide (cioè con due braccia, due gambe e una testa), e pronunciando la formula, si ha la facoltà di riportare la creatura in vita. La risurrezione non è immediata (non ci si può aspettare che il morto si alzi di scatto): la creatura resterà per qualche momento intontita ed assonnata, ma sarà in grado di rispondere a delle domande e successivamente potrà venire uccisa nuovamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZED

Solo i maghi più esperti possono servirsi di questo incantesimo, poiché per fare effetto ha bisogno di una enorme capacità di concentrazione. Infatti in tutta la storia della magia questa formula è stata impiegata solo una volta. Colui che la usò era il potentissimo Negromante di Throben che non fu mai più visto

dopo che se ne fu servito, perciò non è possibile conoscerne gli effetti. Successivamente si ritrovarono gli appunti del negromante, dai quali sono emerse però delle indicazioni molto vaghe. L'unica cosa certa è che si tratta del più formidabile sortilegio mai esistito, ma nessun mago vivente ne conosce gli effetti.

Costa 7 punti di Resistenza.

LA CITTA' DEI MISTERI

2

sortilegio

Sortilegio! Quattro volumi da leggere singolarmente o uno dopo l'altro, ma dove comunque **il protagonista sei tu.**

Ti bastano un paio di dadi, una gomma e una matita per lanciarti alla ricerca della Corona dei Re: ecco Kharé, la città dei misteri, tappa obbligata per proseguire la tua missione. Qui non è facile entrare e non è facile uscire . . .
Se decidi di essere un **guerriero** ti basterà la spada; ma se vuoi essere un **mago** dovrai studiare a fondo il *Libro della Magia*, che contiene tutti gli incantesimi per trarsi d'impaccio in ogni situazione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra nei territori della stregoneria . . .

copertina illustrata da John Blanche

ISBN 88-7068-180-7

9 788870 681802

70681807

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu